
PC Games
Wissen, was gespielt wird
Titelstory: Sacred 2 • Vorschau: Left 4 Dead • Empire: Total War • Test: Crysis Warhead • Colonization 11/2008
DVD
VOLLVERSION
FULL SPECTRUM WARRIOR
Taktik-Shooter der Battlefront-Macher
+ 90 Minuten Video: Anno 1404, Spore, Brothers in Arms 3
SILBER AWARD 85
EXKLUSIV
LEFT 4 DEAD
PC-Games-Leser spielten den Mehrspieler-Kracher der Half-Life-Erfinder
Action-Tests
Brothers in Arms 3
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky
Mercenaries 2
EXKLUSIV
EMPIRE: TOTAL WAR
Privataudienz bei den Schöpfern von Rome und Medieval: Physiksystem, Mega-Schlachten und Politikmodus erklärt
EXKLUSIV
SACRED 2
8 SEITEN + VIDEO-SPECIAL
So gut sind Grafik, Steuerung, Design und Atmosphäre
Im Lesertest: Die neue Referenz für Action-Rollenspieler?
CRYSIS WARHEAD
5 SEITEN TEST + VIDEO
16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk
11/08 | € 5,30
4 191278 205306 11
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20
PC-VERSION ERSTMALS GESPIELT!
GTA 4
Warum es auf dem PC noch besser wird!
4 SEITEN TEST
Civ 4: Colonization
Das beste Runden-Strategiespiel?

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Left 4 Seattle: PCG-Leser bei Valve

SONNTAG | 24. August 2008

Mit einem Besucherrekord von über 200.000 Spielefans verabschiedet sich die Leipziger Games Convention. Zwar gibt es am letzten Tag noch eine trotzige „Wir machen weiter"-Pressekonferenz, doch schon am Montag darauf erklären Konami, Ubisoft, Microsoft, Atari, Eidos, Electronic Arts und viele weitere Publisher unisono, dass sie im September 2009 auf der Kölner Gamescom vertreten sein werden – auch jene, die dem Umzug von Ost nach West kritisch gegenüberstanden. Die PC-Games-Redaktion bedankt sich bei allen Leipzigern für die Gastfreundschaft während der letzten sieben Jahre. Für uns hat sich die Reise auch 2008 gelohnt: Abseits der Bühnenshows empfingen wir Hunderte von Abonnenten in der „Abolounge" zu gemütlichen Fachsimpeleien mit Knabbereien und erfrischenden Getränken. Vielen Dank an alle, die da waren! Die Highlights der Spielemesse haben wir ab Seite 28 für Sie zusammengefasst.

MONTAG | 1. September 2008

Erster Arbeitstag für Christian Schlütter, unseren frisch gebackenen Volontär. Der 25-Jährige ist für aufmerksame User von pcgames.de kein Unbekannter, unterstützt er uns seit seinem Praktikum im Jahr 2006 doch als freier Autor. Willkommen bei PC Games, Christian!

MITTWOCH | 3. September 2008

Heute startet die Aktion „Ich wähle keine Spielekiller". Damit antwortet PC Games auf die – aus Sicht der Redaktion – unsäglichen Vergleiche, Äußerungen und Forderungen von Bayerns Innenminister Joachim Herrmann, der sich gemeinsam mit CSU-Ministerpräsident Beckstein für ein Verbot von „Killerspielen" stark macht. Geredet wurde genug, jetzt handeln wir: Auf Seite 20 finden Sie alle Informationen zu dieser aufsehenerregenden Kampagne gegen Diskriminierung und Kriminalisierung erwachsener Computerspielefans.

SONNTAG | 7. September 2008

Während des Sommerlochs gab es gar keine, in dieser Ausgabe dafür gleich zwei, darunter sogar eine echte Weltpremiere. Die Rede ist von der PC Games Sneak Peek. Während die Action-Rollenspielfans in der Fürther Redaktion kaum noch von den Sacred 2-Rechnern wegzubekommen sind, befindet sich die Left 4 Dead-Reisegruppe bereits auf dem Rückweg. Valve hatte vier PC-Games-Leser nach Seattle eingeladen – und dieses Erlebnis wird das Quartett sicher nie vergessen. Lesen Sie ab Seite 64, was unsere „Sneak Peeker" erlebt haben.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Dominik Schmitt ist unser ungekrönter Videokönig: Der gelernte Multimedia-Mediengestalter begleitet PC-Games-Redakteure zu Interviews und Präsentationen, stellt die Beiträge für die Heft-DVD zusammen und zeichnet Spielszenen auf. Wenn Sie Anregungen für die PC-Games-DVD haben, schreiben Sie ihm doch einfach eine E-Mail: dominik.schmitt@pcgames.de. Natürlich freut er sich auch über Lob.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games World of Warcraft 05/08
Sind denn schon wieder zwei Monate vorbei? Offenbar, denn die neueste Ausgabe unseres Schwestermagazins ist da. Themen diesmal: Klassen-Updates auf 45 Seiten + 50 Dinge, die Sie vorab über Lich King wissen müssen. Extra im Heft: eine 32-seitige Todesritter-Beilage.



PC Games Tipps & Tricks Drakensang-Kompendium
Sonderheft zum Sonderpreis: Das begehrte Drakensang-Kompendium ist bereits vielerorts ausverkauft, kann also nur noch über unseren Shop (abo.pcgames.de) bestellt werden. Neben 64 Seiten Tipps und Hintergrundinfos erwartet Sie eine Aventurien-Riesenkarte.





SEI NATÜRLICH, SEI KREATIV, ENTFALTE DICH

Die Kraft kommt von einem Intel® Centrino® 2 Prozessortechnologie T5800. Mit Original Windows Vista® Home Premium. Ein individuell konfigurierbarer Desktop-Ersatz mit kontrastreichem 17-Zoll-Breitbild-Display, 320GB** Festplatte, 3 GB Arbeitsspeicher, 256 MB Grafikkarte und Wi-Fi® für vollen Einsatz unterwegs.

inkl. MwSt., GRATIS VERSAND*
Finanzierung schon ab **19,40€/Monat**[1].
E-Value: **PPDE5-N1073503**

759€
INKL. 20€ RABATT



Wählen Sie eine von 7 Farben für 40€ inkl. MwSt. zusätzlich aus.



XPS 420

MULTIMEDIA SOUVERÄN

Umwerfende Performance mit dem Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600. Mit Original Windows Vista® Home Premium. Dieser Multimedia-Desktop, das Spitzenmodell für Privatanwender von Dell™, verspricht mit seiner 512 MB Grafikkarte, 2 GB Arbeitsspeicher und muskulöser 640GB** Festplatte höchste Leistung.

inkl. MwSt., GRATIS VERSAND*
Finanzierung schon ab **21,70€/Monat**[1].
E-Value: **PPDE5-D10X402**

849€
INKL. 30€ RABATT



INSPIRON 530

UNTERHALTUNG AUF NEUEM NIVEAU

Ungeahnter Leistungszuwachs mit einem Intel® Core™2 Duo Prozessor E7200. Mit original Windows Vista® Home Premium. Der Inspiron 530 besticht durch Style und aktuelle Technik für den Computeralltag, mit integrierter Grafik, 2 GB Arbeitsspeicher und 320GB** Festplatte.

inkl. MwSt., GRATIS VERSAND*
Finanzierung schon ab **10,45€/Monat**[1].
E-Value: **PPDE5-D105002**

409€
INKL. 20€ RABATT





Bestelle deins unter:
0800 160 3355

MO - FR 8 - 19 UHR, SA 10 - 16 UHR · bundesweit zum Nulltarif aus dem dt. Festnetz, ggf. abweichender Mobilfunktarif ·ÖSTERREICH: TEL. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/MIN., WWW.DELL.AT · SCHWEIZ: TEL. 08 48/33 44 02 · LOKALTARIF, WWW.DELL.CH

DELL™ EMPFIEHLT NORTON INTERNET SECURITY™ 2008

Erhältlich ab einem Bestellwert von 300€. Effektiver Jahreszins nur 10,90%. Ein Angebot der Santander Consumer Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. [2]Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [3]Angebot gültig bis 29.10.08. bei Online- Bestellungen. Limitiert auf ausgewählte Inspiron und Studio Desktops und Notebooks, max.5 Systeme pro Kunde. Details siehe Konfiguratio Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.



INHALT 11/08

LESERTEST

Sacred 2: Fallen Angel


Seite 74



Einen Tag lang **Sacred 2** spielen und testen – in diesen Genuss kamen sechs ausgewählte PC-Games-Leser. Deren Erlebnisse und Spieleindrücke finden Sie in unserem großen Testbericht.


Seite 46

VORSCHAU
Empire: Total War

Medieval-Entwickler Creative Assembly wagt den Sprung in die Kolonialzeit – wir haben uns das neueste Werk angeschaut.


Seite 92

TEST
Crysis Warhead

Gleiche Rahmenhandlung wie im Hauptspiel, aber mit anderer Hauptfigur – ob das Konzept aufgeht, verrät unser Testbericht.

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

Leser-Charts: Einzelspieler	10
Leser-Charts: Mehrspieler	16
Saturn-Charts	12
Spiele und Termine	18

REPORTS

Aktion: Ich wähle keine Spielekiller	20
Far Cry: Der Film	22
TGC und die DSA-Lizenz: Ein Interview mit Carsten Strehse	18

SPIELE

Armed Assault	26
Company of Heroes	26
Crysis	25
Das Schwarze Auge: Drakensang	27
Diablo 3	10
Duke Nukem Forever	13
Endwar	10
Far Cry 3	25
Legendary	11
Palladion	24
Space Siege	26
Spore	13
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	26
Starcraft 2	10
Titan Quest: Immortal Throne	24
Unreal Tournament 3	25, 27

VORSCHAU ab Seite 28

Sneak Peek: Left 4 Dead	64
Übersicht: Actionspiele auf der GC	42
Übersicht: Adventures auf der GC	58
Übersicht: Rennspiele auf der GC	62
Übersicht: Rollenspiele auf der GC	55
Übersicht: Strategiespiele auf der GC	50

SPIELE

Arcania: A Gothic Tale	52
▶ Empire: Total War	46
Gothic 3: Götterdämmerung	54
Grand Theft Auto 4	30
Haunted	56
James Bond: Ein Quantum Trost	40
Mirror's Edge	38
Need for Speed: Undercover	60
Ride to Hell	34
The Westerner 2	57
Wanted	36

TEST ab Seite 73

Best of PC Games	120
Budget-Tests	114
Einkaufsführer: Die besten 100 PC-Spiele	118

SPIELE

Age of Conan: Hyborian Adventures	82
Bet and Race	116
Brothers in Arms: Hell's Highway	104
Civilization 4: Colonization	86
▶ Crysis Warhead	92
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 – Der Aufstieg des Hexenkönigs	114
Die Gilde 2	114
FIFA 09	109
Gothic 2	114
Hellgate: London	114
Ikariam	116
Imperium Romanum: Emperor Expansion	113
Lego Batman	91
Loki: Im Bannkreis der Götter	114
Mercenaries 2: World in Flames	102
Mount & Blade	84
Politik-Simulator	112
Pure	108
Romance of the Three Kingdoms 11	113
▶ Sacred 2: Fallen Angel	74
Spore	90
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	98
Tank Universal	112
X3: Terran Conflict	106

HARDWARE ab Seite 123

Einkaufsführer	132
Einzeltests	130
Hardware-News	123

THEMA

Profi-Bootmanager	128
Test: Zehn Grafikkarten bis 200 Euro	124

STANDARDS ab Seite 138

DVD-Promo	150
Meisterwerke: Baldur's Gate 2	153
Rossis Rumpelkammer	138
SMS-Gewinnspiel	142
Vor zehn Jahren	152
Vorschau und Impressum	154



129 x IN DEUTSCHLAND Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

SATURN

WIR HASSEN TEUER!

Warum beim Musik-Download der kleine Unterschied zählt

No More DRM!

DRM ist der Grund, dass man z. B. einen im Internet gekauften Song nicht beliebig oft brennen kann. DRM ist auch der Grund, weshalb manche Player ihn erst gar nicht abspielen. DRM steht für Digital Rights Management (Digitales Rechte-Management) und bedeutet, dass man zwar etwas gekauft hat, damit aber noch lange nicht machen kann, was man will. Die Gegner von DRM sprechen daher lieber von Digital Restrictions Management (Digitales Beschränkungs-Management) und diese Perspektive ist auch richtig. Es geht nicht um Rechte, es geht um ihre Beschneidung und es werden nicht die Wünsche des Kunden respektiert, sondern die des Anbieters. Dazu erzeugt DRM auf dem Computer Sicherheitslücken – alles nur, weil sich der Verkäufer davon einen Vorteil verspricht.

Man kann es nicht riechen oder hören, und dass es da ist, merken viele erst, wenn es zu spät ist: DRM.



DRM steckt unsichtbar wie ein Virus in den digitalen Medien. Es gibt von außen zunächst kein erkennbares Zeichen, ob es da ist oder nicht. Beim Beispiel von digitaler Musik können nur die Dateitypen Aufschluss geben: .aac und .wma enthalten häufig DRM. Einzig bei MP3 kann man nach wie vor sicher sein, dass man als Kunde keine Fußfesseln angelegt bekommt. Nur bei MP3 kann man sicher sein, dass man Musik mit all den Möglichkeiten erhält, wie sie auch eine normale, handelsübliche CD bietet. Bei der CD haben Handel und Plattenindustrie das bereits eingesehen – ganz im Gegensatz zur Download-Welt. Hier tummeln sich sämtliche Formate durcheinander und sind je nach Firmenpolitik mit DRM behaftet oder nicht. Das ist in den meisten Shops so, allerdings nicht bei allen.

Im April 2008 startete mit Nowdio.de der erste reine MP3-Downloadstore in Deutschland, der die Musik aller großen (und der meisten kleinen) Musikfirmen im Programm hat, die bereits auf DRM verzichten. Hier gibt es keine kopiergeschützten Files, keine Probleme mit dem Abspiel- oder Brennprogramm und keine Sicherheitslücken aufseiten des Kunden. Nowdio ist der Erste am Markt, der das Kundeninteresse endlich ernst nimmt und damit das Umdenken beschleunigt. Es bewegt sich was. Die letzten beiden Musikriesen, die bislang auf DRM bestanden haben, sehen mittlerweile ein, dass DRM nicht marktfähig ist, viel zu teuer und damit ohne jede Zukunft. Es ist aktuell keine Frage mehr, ob DRM fällt, die Frage lautet eher: Wann endlich? Und sobald das geklärt ist, werden auch alle anderen den Weg gehen, den Nowdio schon heute geht.

Carsten Schumacher

Die TOP 5 nowdio

Verkaufscharts

1. Platz:
Original Motion Picture Soundtrack: The Dark Knight
Preis: 9,99 Euro

2. Platz:
Jack Wall: Video Games Live
Preis: 9,79 Euro

3. Platz:
Slipknot: All Hope Is Gone
Preis: 9,99 Euro

4. Platz:
Coldplay: Viva La Vida Or Death And All His Friends
Preis: 9,79 Euro

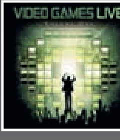
5. Platz:
Disturbed: Indestructible
Preis: 9,99 Euro

Tipps der **Redaktion:**

Das Nowdio-Musikteam möchte sich für folgende Alben stark machen:

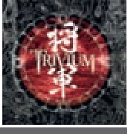
Jack Wall/Slovak National Orchestra: Video Games Live

Bei dieser Musik strömen Tausende in die Konzertsäle. Ein Nationalorchester wird von der Gamer-Community frenetisch gefeiert. Die Spiele-Scores im klassischen Gewand gibt's nur bei Nowdio mit dem exklusiven Bonus-Track „Yuri The Only One"!



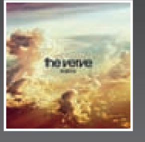
Trivium: Shogun

Trivium wurden lange Zeit mit den klassischen Metallica verglichen. Über die Cover ihrer Platten wurde immer gestritten, aber ihr Talent und ihre Shows wurden überall gelobt. Den Song „Into The Mouth Of Hell We March" kennen einige vielleicht schon von „Madden NFL 09". Burnt!



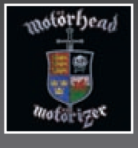
The Verve: Forth

Es ist das Comeback des Jahres. Nach über 10 Jahren kehrt ebenjene Band zurück, die damals mit „Urban Hymns" einen Meilenstein des Britpop schuf. Den „Forth"-Bonustrack „A New Decade (Live in Glasgow)" gibt es allerdings nur bei Nowdio!



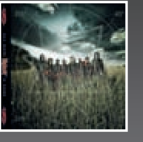
Motörhead: Motörizer

Eher friert die Hölle zu, als dass Motörhead ihren Sound ändern. Lemmys rostige Kehle lässt wieder alle Warzen der Welt erzittern und sein Rickenbacker-Bass dröhnt erneut mit Phil Campbells Inferno-Gitarre um die Wette. Massiert alles weg!



Slipknot: All Hope Is Gone

Gerade erst ist die neue Masken-Kollektion eingetroffen, nun ist auch das Album da. Slipknot geben wieder mehr Gas, öffnen sich dabei aber auch musikalisch ein wenig mehr dem breiteren Metal-Publikum. Eine Mischung aus klassischen Slipknot und Metal-Klassikern.



TOP-THEMEN

REPORT
DIE SPIELEKILLER

Seite 20



MACHTKAMPF | Wieder einmal schreit die CSU nach einem Verbot für sogenannte Killerspiele. PC Games hält dagegen: „Wir wählen keine Spielekiller!"

INTERVIEW
DAS SCHWARZE AUGE BEI TGC

Seite 18


THEGAMESCOMPANY

PARTNERTAUSCH | Nach dem Erfolg von Radon Labs **Drakensang** wagt sich auch The Games Company an die Schwarze Auge-Lizenz.

REPORT
FAR CRY DER FILM

Seite 22



BLÜMERANT | Til Schweiger als Jack Carver. Unsere Film-Kritik zum **Far Cry (dt.)**-Film. Taugt der neueste Uwe-Boll-Streifen?

Christian Burtchen

„Der nächste Schritt weg von der Garage, hin zur Fabrik?"

Dass die Zeiten vorbei sind, in dem ein paar übermotivierte Coder sich ein Jahr im Keller einschließen und dann einen Hit veröffentlichen – klar. Aber: Auch die Ära von mittelgroßen Studios, die traditionell mit einer Marke durchs Leben stapfen, neigt sich dem Ende. „Pünktlich, in vereinbarter Qualität, im Budget-Plan", das sind die Stichworte, mit denen Studios punkten, die eigentlich mit der Serie wenig zu tun haben. Related Designs und die **Anno**-Serie, Spellbound und **Gothic 4**, das wäre noch vor sechs Jahren unvorstellbar gewesen. Doch die Prioritäten verschieben sich eben, der Fan-Bonus der Originalstudios zieht immer weniger. Das Echo darauf: gemischt. Was mich dagegen wundert, ist die stoische Ruhe, mit welcher die Community die Nachricht aufnahm, das indische Studio Trine Games entwickle **Götterdämmerung**, ein Spiel im hochheiligen **Gothic**-Universum. Wer weiß, vielleicht ist „Made in India" ohnehin die Zukunft?

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Publisher dtp verlosen wir drei große Fanpakete zu **Das Schwarze Auge: Drakensang** (davon eines inklusive offiziellem Lösungsbuch) und zehn **Drakensang**-T-Shirts. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Wie heißt der Entwickler von Drakensang?

A | Radon Labs
B | id Software



FANPAKET | Besteht aus: PC-Spiel, T-Shirt, Bierhumpen, Bierdeckel, Aufkleber, **DSA**-Roman und Poster.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der dtp entertainment AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 28. Oktober 2008**

HORN DES MONATS*
THOMAS WILKE



Irgend ein Schock hat unseren Online-Volontär wohl in seine Kindheit zurückversetzt. Denn als er darüber berichtete, dass EA in London Benzin verschenkt hat, brachte er den denkwürdigen Satz „Wer zuerst kommt, malt zuerst!" Hört, hört! Zur Strafe haben wir Herrn Wilke alle Vorschau-Hintergründe dieser Ausgabe mit Wachsmalstiften per Hand ausmalen lassen.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC GAMES LESER-CHARTS
EINZELSPIELER

Platz	Spiel	Publisher	Test	Wertung
1	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
2	The Witcher	Atari	Test in 01/08	Wertung: 85
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Test in 01/08	Wertung: 92
4	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94
5	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89
6	Gothic 3	Jowood	Test in 07/07	Wertung: 81
7	Civilization 4	Take 2	Test in 01/06	Wertung: 90
8	Diablo 2	Activision Blizzard	Test in 08/00	Wertung: 91
9	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2	Test in 08/05	Wertung: 93
10	Race Driver: Grid	Codemasters	Test in 07/08	Wertung: 86


NACHSCHUB | Die Reihe geht weiter: mit einem Add-on für Gothic 3 (siehe Seite 54) und einem vierten Teil (siehe Seite 52).

BLIZZARD



STARCRAFT 2

Definitiv erst 2009

▼ EINGESPIELT | Blizzard setzt bislang auf die bekannten Rassen, vielleicht kommt aber irgendwann eine neue dazu.

Schlechte Nachrichten vom anderen Ende der Welt. Auf einer Pressekonferenz in Neuseeland tat Blizzard kund, dass Starcraft 2 definitiv erst 2009 erscheint. Ein genauer Termin steht nach wie vor nicht fest. Wartet der Publisher gar auf das Weihnachtsgeschäft? ❑

Info: www.starcraft2.com

DIABLO 3

Notfalls geschnitten

Nach einer Diskussion im Battle.net-Forum sagte Jay Wilson, Leitender Designer des Rollenspielprojekts: „Sollten wir für Deutschland ‚keine Jugendfreigabe' (18+) erhalten, ist es sehr wahrscheinlich, dass wir das Spiel schneiden." Deutsche Spieler zittern jetzt schon vor Story-Verstümmelungen. ❑

Info: www.diablo3.com

◄ ZU BLUTIG? | Solche Szenen sehen deutsche Spieler vielleicht nicht.

Vierte Rasse geplant?

Blizzard-Mitgründer Frank Pearce stellte für eine Starcraft 2-Erweiterung eine vierte Rasse in Aussicht. Pearce: „Wir haben nicht genug Ressourcen, eine vierte Spezies zum Release von Starcraft 2 zu präsentieren. Aber wir setzen uns mit dem Gedanken auseinander, sobald die Erweiterung ansteht.". ❑

Info: www.starcraft2.com

GEWINNSPIEL AUF PCGAMES.DE

1.000 Euro monatlich einstreichen



Wir schlagen vor, dass Sie ab dem 17. Tag im Monat mindestens einmal auf pcgames.de schauen. Dort haben Sie die Chance auf leicht verdientes Geld: Denn PC Games verlost zusammen mit dem Kreditunternehmen easyCredit alle vier Wochen 1.000 Euro. Die zufällig ausgewählten Glücklichen dürfen sich, passend zu unserem Partner, auf eine Gutschriftsüberweisung auf ihr Bankkonto freuen. Zur Teilnahme ist ein angemeldeter Account auf unserer Webseite nötig; nur registrierte User können eine Antwort auf die Gewinnspielfrage abgeben. ❑

Info: www.pcgames.de

ENDWAR

Wir testeten die Sprachsteuerung

Konsolen-Strategiespiele sind bis jetzt nicht gerade bekannt für eine komfortable Steuerung. Ubisoft will das mit Tom Clancy's Endwar ändern. Per Sprachbefehl sollen sich Panzer, Hubschrauber und Truppentransporter in Bewegung setzen. Ob das wohl klappt? Wir schnappten uns eine Xbox-360-Vorschauversion von Endwar und spielten drauflos. Der futuristische Krieg um die allerletzten Öl-Reserven machte erstaunlich wenig Zicken. Die Sprachsteuerung funktionierte auch bei Schnellsprechern und fiesen Dialekten. Allerdings: Ob Endwar auch für den heimischen PC erscheint, ist immer noch nicht klar. ❑

Info: http://endwar-game.de.ubi.com



Ersteindruck Christian Schlütter: Selbst mein lautes Organ konnte **Endwar** nicht beeindrucken. Die Sprachsteuerung klappte und ging dabei noch relativ leicht von der Hand – pardon, von den Lippen. Außerdem verstecken sich hinter der Innovationsfassade auch noch eine gute Story und eine mitreißende Präsentation. Trotzdem bleibt der gemeine PC-Spieler wohl beim Mausklick.

GEWINNSPIEL

Zum Filmstart von **Far Cry** am **2. Oktober 2008** verlosen wir zusammen mit unseren Partnern einen leistungsstarken Spiele-PC, den Shuttle XPC P2 3500G. Zeigen Sie dafür, wie gut Sie sich in der Welt der Games auskennen, und machen Sie beim großen Bilderquiz auf **www.giga.de/farcry** mit.

Filmstart: 2. Oktober



Rezension finden Sie auf Seite 22.



Powered by:

CINEPLEX







TEILNAHMEBEDINGUNGEN

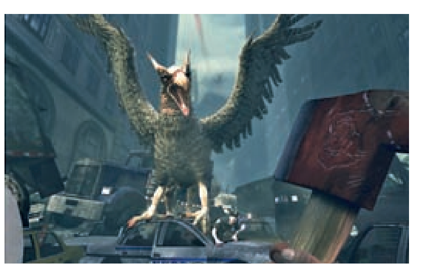
Um teilzunehmen, lösen Sie das Bilderquiz auf www.giga.de/farcry. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, der Cineplex Deutschland GmbH & Co. KG und der GIGA DIGITAL TELEVISION GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 10. Oktober 2008**



LEGENDARY

Mythischer Shooter angespielt

Kurz vor Redaktionsschluss besuchte uns noch Michael Roeder von Atari mit der PC-Version von **Legendary**. Die Geschichte um die Büchse der Pandora präsentiert sich als Bombast-Feuerwerk. Aber einige Dinge lassen uns bangen: Die Interaktionsmöglichkeiten sind begrenzt, die Levels arg linear und der Gewaltpegel nichts für schwache Nerven. Atari bekam von der USK eine knappe Ab-18-Freigabe und bringt **Legendary** Ende Oktober in den Handel. ❑



Info: www.legendarythegame.de

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Spore	Electronic Arts	Test in 10/08	Wertung: 73
2	Spore Galactic Edition	Electronic Arts	Test in 10/08	Wertung: 73
3	Die Sims 2: Apartment-Leben	Electronic Arts	Test in 10/08	Wertung: Gut
4	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Koch Media	Test in 11/08	Wertung: 72
5	Die Siedler: Aufbruch der Kulturen	Ubisoft	Test in 10/08	Wertung: 75
6	Das Schwarze Auge: Drakensang	dtp	Test in 09/08	Wertung: 81
7	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky Collector's Edition	Koch Media	Test in 11/08	Wertung: 72
8	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
9	Geheimakte 2: Puritas Cordis	Deep Silver	Test in 10/08	Wertung: 83
10	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Test in 01/08	Wertung: 92

[Quelle:] SATURN

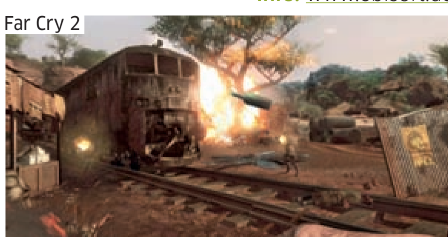
FAR CRY 3

Bereits in Arbeit?

Patrick Redding, Sprachprogrammierer bei Ubisoft Montreal, hat sich auf der Games Convention verplappert. **Far Cry 3** sei bereits in Arbeit, so Redding. Der dritte Teil der Shooter-Serie spiele laut Redding wieder in Afrika. Die Dunia-Engine sei zwar flexibel, es sei jedoch einfacher und komfortabler, **Far Cry 3** auch auf dem Schwarzen Kontinent spielen zu lassen. „Seien wir doch mal ehrlich, Dschungel-Inseln sind heutzutage weniger interessant als noch vor vier Jahren."

Info: www.ubisoft.de

Far Cry 2



ENSEMBLE STUDIOS

Microsoft macht AoE-Erfinder dicht

Titel wie **Age of Empires** oder **Age of Mythology** machten es berühmt, doch bald schließen sich die Tore des Entwicklerstudios Ensemble Studios. Microsoft gab bekannt, die in Dallas beheimatete Spieleschmiede nach Fertigstellung von **Halo Wars** aufzulösen. Einzig gute Nachricht für die Mitarbeiter: Die Führungsriege der Ensemble Studios wird danach eine neue Firma gründen, die sich um den Support des Strategietitels und ein neues Projekt kümmert. Microsoft versucht zudem, die meisten Angestellten irgendwo anders unterzubekommen.

Info: www.ensemblestudios.com

SPIELEMESSEN

Köln gegen Leipzig

Dieses Jahr fand Europas größte Spielemesse Games Convention zum letzten Mal in ihrer bisherigen Form statt. Die Mitglieder des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) hatten sich schon im Vorfeld geeinigt, 2009 Leipzig den Rücken zu kehren und sich nach Köln zu wenden. Doch Leipzig gibt nicht kampflos auf … ❑



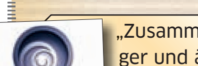
Über 200.000 Besucher waren dieses Jahr auf der GC in Leipzig. Auch 2009 findet sie statt, nämlich vom 19. bis zum 23. August 2009. Die Messegesellschaft begründet diese Entscheidung mit der Begeisterung von Ausstellern und Besuchern. Nur 10 Prozent der Hersteller und 17 Prozent der befragten Spieler möchten nicht mehr nach Leipzig. ❑

Info: www.gc-germany.de

gamescom

Kurz nach Leipzigs Kampfansage, auch 2009 eine GC zu veranstalten, meldete sich die Koelnmesse zu Wort: Zusammen mit dem Branchenverband BIU schaffe man 2009 die Leitmesse rund um Computer- und Videospiele und könne auf die Unterstützung der großen Hersteller zählen. Vom Vorstoß Leipzigs sei man nicht überrascht. Der Termin der Gamescom steht auch schon: 09. bis 13. September 2009. ❑

Info: www.gamescom.de



„Zusammenfassend war die GC 2008 ein würdiger und äußerst erfolgreicher Abschluss für uns in Leipzig. Jetzt wollen wir diesen Erfolg auf der Gamescom in Köln nächstes Jahr weiter ausbauen."

„Wir danken der Leipziger Messe für eine erfolgreiche Zeit, wollen uns jetzt aber auf die Gamescom in Köln konzentrieren."



„In den letzten sieben Jahren haben wir mit der Games Convention alles erreicht, was mit den vorhandenen Möglichkeiten in Leipzig zu erreichen war. [...] Nun richtet sich unsere Aufmerksamkeit aber auf die nächste Stufe in Köln im nächsten Jahr."

KOCH MEDIA



DUKE NUKEM FOREVER

Kinofilm geplant

Überraschend kam die Meldung, dass Hollywood-Produzent Scott Faye zusammen mit 3D-Realms-Boss Scott Miller an einer Verfilmung der **Duke**-Saga arbeitet. Faye hat schon Erfahrung in diesem Bereich. Im November bringt er in Deutschland die Spiele-Adaption **Max Payne** in die Lichtspielhäuser. ❑

Webcode: 26UP

DUKE NUKEM FOREVER



SPORE

Ärger um den Kopierschutz

Electronic Arts hat **Spore** mit dem SecuROM-Kopierschutz ausgestattet, der nur drei Installationen auf einem Rechner zulässt. Wird die Zahl überschritten, ist ein Anruf beim Kundenservice notwendig. Auf Amazon.com machen viele Käufer ihrem Ärger über diese Restriktionen Luft. Bei Redaktionsschluss hatte **Spore** 2216 Rezensionen, 2016 davon mit nur einem von fünf möglichen Sternen. Die Nutzer begründen die schlechte Bewertung mit dem Kopierschutz. ❑

Info: www.amazon.com



PC GAMES LESER-CHARTS

MEHRSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	World of Warcraft	Activision Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Test in 01/08	Wertung: 92
3	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Test in 08/08	Wertung: 86
4	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 85
5	Diablo 2	Activision Blizzard	Test in 08/00	Wertung: 91
6	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
7	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
8	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
9	Warcraft 3: Reign of Chaos	Activision Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92
10	Unreal Tournament 3	Midway	Test in 01/08	Wertung: 91

ERWEITERUNG | Das erste Add-on nach etlichen Content-Updates steht für Ende dieses Jahres an: **Die Schatten von Moria**.



Ihre Stimme zählt. Bei BÄM - Der Games Award entscheiden Sie, welches Spiel prämiert werden soll.

Kategorie: ... TEAMGEIST ...

nominiert sind:
- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Team Fortress 2
- Battlefield: Bad Company (Xbox 360/PS3)
- Pro Evolution Soccer 2008
- Unreal Tournament 3

Stimmen Sie ab! Bamaward.de

CRYTEC

Erst mal keine CryEngine 3

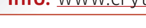
Auf der Games Convention Developers Conference, die vom 18. bis 20. August in Leipzig stattfand, verriet Crytek-Chef Cevat Yerli, dass in naher Zukunft keine CryEngine 3 anstehe. Erst mit der nächsten Konsolen-Generation seien größere Grafik-Sprünge zu erwarten. Für die kommenden Jahre sagte Yerli Verbesserungen bei KI, Physik und Special Effects voraus. Außerdem warnte er davor, nur noch fotorealistische Spiele entwickeln zu wollen. Er spornte Entwickler stattdessen an, einen eigenen grafischen Stil beizubehalten. ❑

Info: www.crytek.de



ABWARTEN | Nach seinem Vortrag beantwortete Cevat die Fragen der Anwesenden.





„Glaubwürdigkeit zählt – nicht Fotorealismus."
Cevat Yerli, Crytek-Boss



UBISOFT

Europa ist wichtiger als die USA

In einem Interview verriet Ubisoft-Chef Yves Guillemot, dass Europa das wichtigste Territorium für den Publisher sei. Ausschlaggebend dafür: die starken Währungen Euro und Pfund. Dadurch sei Europa „rund fünf Prozent wichtiger als die USA und wurde mit der Zeit ein extrem starker Markt". Ein weiterer Grund für das stete Wachstum sei, dass die Entwickler die Zugänglichkeit erhöhten und Accessoires veröffentlichten, die Spiele einfacher machen. ❑

Info: www.ubisoft.de

FLAGSHIP

Das endgültige Aus



Max Schaefer, mittlerweile Chef von Runic Games, gab jetzt seine Einschätzung zur Zukunft von Flagship. Das Studio sei „gerade noch offen. Offen genug, um die letzten Geschäfte abzuwickeln, aber im Großen und Ganzen geschlossen." Verträge, die Flagship hätten retten können, seien in letzter Minute geplatzt. Selbst größte Anstrengungen hätten keinen Erfolg mehr gebracht. Schäfer: „Am Ende war es alles zu verschlungen, um einen guten Deal zu bekommen, und so mussten wir schließen". ❑

Info: www.pcgames.de



Ihre Stimme zählt. Bei BÄM - Der Games Award entscheiden Sie, welches Spiel prämiert werden soll.

Kategorie: ... WELTENBUMMLER ...

nominiert sind:
- Everquest 2
- World of Warcraft
- Guild Wars
- Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
- Age of Conan: Hyborian Adventures

Stimmen Sie ab! Bamaward.de

PC GAMING ALLIANCE

Think outside the Box

Dass der Markt für PC-Spiele tot sei, verkünden Publisher und Designer nur allzu gerne. Die PC Gaming Alliance (PCGA) möchte zwei Dingen entgegenwirken: sowohl dem Eindruck, dass der Markt schrumpfe, als auch dem möglichen Rückgang selbst. Der Verband, dem unter anderem Intel, Nvidia, Microsoft und Blizzard, nicht aber AMD oder EA angehören, hat auf der GC seine Arbeit präsentiert.

Zum einen werde die Allianz ein Zertifikat entwickeln, das handelsüblichen Rechenkisten Spieletauglichkeit attestiert. Zum anderen führt sie Marktuntersuchungen durch. Demnach übertreffe der Spielemarkt auf dem PC nach wie vor den jeder einzelnen Konsole; insgesamt seien weltweit eine Milliarde PCs verbreitet, bis 2015 werde sich diese Zahl verdoppeln. Mit Blick auf die einzelnen Märkte zeigen sich große Unterschiede. So stellen in Asien (ohne Japan) Ladenverkäufe nur 2 % der gesamten Einnahmen dar, 71 % entfallen auf Online-Transaktionen, also Monatsgebühren oder Item-Verkäufe. Im etwas kleineren Gesamtmarkt für Europa, Afrika und den Mittleren Osten dagegen bilden die Ladenverkäufe mit 54 % noch das Rückgrat des Marktes. Da ein Großteil der künftigen neuen Rechner auf die noch nicht „gesättigten" Gebiete Asiens entfällt, scheint eine Wende weg von verpackten (sogenannten „boxed") Spiele-DVDs unausweichlich. ❑

Webcode: 26UN



ANCARIA ERWARTET DICH!
Gamestar 10 | 2008
“Riesengroß und Spektakulär!”
Computer Bild Spiele 9 | 2008
“In jedem Fall erwartet Sie ein Rollenspiel-Schwergewicht.”
Games for Windows
SACRED 2
16+
FALLEN ANGEL
SACRED 2
ab 2. Oktober 2008 erhältlich für PC, ab 6. November 2008 für Xbox 360® und PLAYSTATION®3
FALLEN ANGEL
SACRED2
Eine gewaltige Fantasywelt für bis zu 16 Spieler im Kooperations- und im Player-versus-Player-Modus mit nahtlosem Ein- und Ausstieg deiner Freunde ins Spiel, dank neuester Ad-Hoc-Technologie via WLAN.
Über 600 Quests, parallele Licht- und Schattenkampagne, sechs einzigartige Charaktere und verheerende, individuell modifizierbare Kampfkünste.
Optimale Grafikeinstellungen für beste Spielbarkeit auf High- und Low-End PCs und Notebooks mit Onboard-Grafik, unterstützt durch aktuellste Grafikkarten, mobile Grafikchips und NVIDIA® PhysX™.
www.SACRED2.com
DEEP SILVER
entwickelt & getestet auf
DELL
Blind Guardian
NUCLEAR BLAST
ASCARON

SPIELE UND TERMINE 11/08

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden, aber geplant

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
A Vampyre Story	Adventure	Crimson Cow	30. Oktober 2008	06/07, 06/08, 09/08	●	●	●
Anno 1404	Wirtschafts-Simulation	Ubisoft	2009	10/08	●	●	–
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega USA	4. Quartal 2008	06/08	●	–	–
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	1. Quartal 2009	07/08	●	–	–
Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	2009	06/08, 11/08	●	●	–
Armed Assault 2	Taktik-Shooter	Peter Games	Herbst 2008	04/08	●	–	–
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	Ende 2008	03/08	●	●	–
Battleforge	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2008	06/08	●	●	●
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	4. Quartal 2008	03/08	●	●	●
Call of Duty: World at War	Ego-Shooter	Activision Blizzard	Herbst 2008	08/08	●	●	–
Codename: Panzers – Cold War	Echtzeit-Strategie	Nicht bekannt	Nicht bekannt	12/07, 05/08	●	●	●
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	30. Oktober 2008	04/08, 08/08, 10/08	●	●	●
Damnation	Action-Adventure	Codemasters	4. Quartal 2008	05/08	●	●	●
Dead Space	Action-Adventure	Electronic Arts	30. Oktober 2008	03/08	●	●	–
Der Herr der Ringe: Die Eroberung	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	6. November 2008	07/08, 09/08	●	●	●
Der Pate 2	Action-Adventure	Electronic Arts	4. Quartal 2008	10/08	●	–	–
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard	Nicht bekannt	09/08	●	●	●
Die Sims 3	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	April 2009	06/08	●	●	●
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	Nicht bekannt	03/08	●	–	●
Empire: Total War	Echtzeit-Strategiespiel	Sega	6. Februar 2009	09/08,11/08	●	●	●
Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda Softworks	31. Oktober 2008	09/07, 06/08	●	●	●
Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft	23. Oktober 2008	10/07, 03/08, 08/08, 09/08	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Activision Blizzard	Nicht bekannt	02/08, 08/08	●	●	●
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2	21. November 2008	04/08, 07/08, 11/08	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07, 08/08	●	–	●
Just Cause 2	Action	Eidos	2008	04/08	●	–	●
King's Bounty: The Legend	Runden-Strategie	Flashpoint	4. Quartal 2008	05/08, 07/08	●	●	●
Left 4 Dead	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	20. November 2008	12/07, 04/08, 11/08	●	●	●
Legendary	Ego-Shooter	Atari	Oktober 2008	05/08	●	●	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2008	11/07	●	●	●
Mirror's Edge	Action-Adventure	Electronic Arts	November 2008	05/08, 11/08	●	●	●
Need for Speed: Undercover	Rennspiel	Electronic Arts	20. November 2008	11/08	●	●	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	2009	12/07	●	●	●
Prince of Persia	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2008	08/08	●	●	●
Project Origin	Ego-Shooter	Warner Bros. Interactive	Herbst 2008	08/08	●	●	–
Prototype	Action-Adventure	Sierra	3. Quartal 2008	06/08	●	●	–
Sacred 2: Fallen Angel	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2. Oktober 2008	01/07, 07/08	●	●	●
Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard	2009	08/07, 07/07, 05/08	●	●	●
The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	2008	09/07	●	●	●
The Whispered World	Adventure	Daedalic Entertainment	Herbst 2008	07/08	●	–	–
This is Vegas	Action-Adventure	Midway	3. Quartal 2008	04/08	●	●	●
Tiberium	Ego-Shooter	Electronic Arts	2008	05/08	●	●	●
Warhammer 40.000: Dawn of War 2	Echtzeit-Strategie	THQ	2009	07/08	●	●	●
Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	GOA	3. Quartal 2008	11/07, 09/07, 06/08	●	●	●
World in Conflict: Soviet Assault	Echtzeit-Strategie	Nicht bekannt	Herbst 2008	02/08	●	●	●
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard	4. Quartal 2008	10/07, 07/08	●	●	●
X-Blades	Action-Adventure	Zuxxez	28. Oktober 2008	08/08	●	●	–

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Koch Media verlosen wir fünf **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky**-Pakete. Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie bitte folgende Frage:

Wo spielt S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky?

A | Castrop-Rauxel

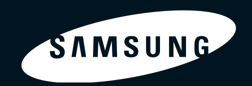
B | Tschernobyl

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Koch Media Deutschland GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus.
Teilnahmeschluss: 28. Oktober 2008

5x
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky-Collector's-Edition
plus Microsoft-Sidewinder-X6-Tastatur und Microsoft-Sidewinder-X5-Maus




SAMSUNG


WCG
WORLD CYBER GAMES


WELTGRÖSSTES COMPUTER & VIDEOGAME FESTIVAL:


SATURN
WIR HASSEN TEUER!

INTERVIEW MIT **CARSTEN STREHSE**, LEITENDER SPIELEDESIGNER BEI TGC

„Vom Feeling für den Spieler näher an Neverwinter Nights als an Diablo“

Die Fragen stellte: Christian Burtchen

The Games Company entwickelt ein Rollenspiel zu Das Schwarze Auge.

PC Games: Gibt es außer dem Erfolg von Drakensang noch einen Grund, warum ihr euch gerade die DSA-Lizenz herausgepickt habt?
Strehse: Wir waren bereits 2006 mit den Lizenz-Inhabern in Gesprächen zur DSA-Lizenz und haben diese Gespräche auch bereits vor dem Erfolg von Drakensang wieder aufgegriffen. Wir freuen uns natürlich über jedes erfolgreiche Spiel aus dem DSA-Universum, der eigentliche Hintergrund ist aber, dass wir selber große Fans des Systems und der Spielwelt sind.
PC Games: The Games Company hat bis jetzt deutlich kleinere Projekte wie Goin' Downtown entwickelt. Übernehmt ihr euch mit einem Riesen-Action-Rollenspiel?
Strehse: Sicher nicht. Silver Style Entertainment, das interne Entwicklungsstudio von TGC, gehört sicherlich zu den effizientesten und erfahrensten Teams in Deutschland und hat ja auch schon zwei Rollenspiele entwickelt. Hinzu kommt, dass wir die Belegschaft in den letzten Monaten auch massiv ausgebaut haben und bis zum Jahresende mehr als 70 Mitarbeiter haben werden, die ausschließlich in der Entwicklung tätig sind.
PC Games: Hack 'n' Slay und DSA – wie passt das zusammen?
Strehse: Auch Hack 'n' Slay würde zu DSA passen, aber das ist nicht unser Entwicklungsfokus. Wir entwickeln ein Action-orientiertes Rollenspiel, wobei die Betonung auf Rollenspiel liegt und sich die Action-Orientierung auf die Kämpfe bezieht. Der Spieler wird die Welt Aventurien mit all ihren ausgearbeiteten Feinheiten erleben können, es wird anspruchsvolle Quests und detailliert ausgearbeitete NPCs geben. Allerdings werden die Kämpfe trotz Berücksichtigung des DSA-Kampfsystems wirklich dynamisch ablaufen. Insgesamt liegen wir vom Feeling für den Spieler allerdings wesentlich näher an Neverwinter Nights als an Diablo.
PC Games: Plant ihr einen Mehrspielermodus?
Strehse: Aber selbstverständlich. Und der wird sogar sehr umfangreich. Mit den Details halten wir uns aber noch zurück.
PC Games: Was außer der Lizenz habt ihr Diablo 3 und Sacred 2 entgegenzusetzen?
Strehse: Wir sehen in Diablo 3 und Sacred 2 nicht unsere Hauptkonkurrenz. Beide Produkte sind großartig, haben aber einen anderen Fokus. Wir legen wesentlich mehr Wert darauf, dass der Spieler eine glaubwürdige Spielwelt erleben darf und über den Kampf hinaus viele Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielwelt und den NPCs hat. Ich denke, da liegt unser größter Vorteil.
PC Games: Was konnte man in Drakensang nicht machen, was in eurem Action-Rollenspiel dafür möglich ist?
Strehse: Drakensang hat unheimlich viele Stärken und ist einfach ein großartiges Spiel! Was wir allerdings anders gelöst hätten, ist die Erstellung der Charaktere. Hier werden wir einen anderen Weg beschreiten, der dem Spieler wesentlich mehr Möglichkeiten bietet. Ganz wie das Pen&Paper-System.
PC Games: Ein Wort zur Technik!
Strehse: Hier haben wir uns viel vorgenommen! Wir setzen für die DSA-Welt eine völlig neue Engine ein, die keine Wünsche offen lässt. Detailgrad der Landschaften und Charaktere, Beleuchtung, Effekte, Animationen ... In allen Bereichen wollen wir ein bisschen mehr bieten, als der Spieler gewohnt ist.

PC Games meint:
Licht und Schatten liegen bei TGC und Silver Style Entertainment dicht beieinander. Den verbuggten The Fall und War Leaders: Clash of Nations stehen die überzeugenden Adventures der Berliner gegenüber, die allerdings eine deutlich weniger komplexe Entwicklung erforderten. Allein mit der Aufstockung des Teams ist es natürlich nicht getan. Wir wünschen TGC den gleichen Überraschungserfolg wie ihren Berliner Kollegen Radon Labs – die haben nach Verliebt in Berlin (nicht so gut) Drakensang (ziemlich gut) erschaffen.



Das Berliner Studio The Games Company besitzt unter Spielern einen gemischten Ruf.

The Games Company (TGC) entwickelt in seinem internen Studio (Silver Style Entertainment) Spiele und ist auch als Publisher für andere Entwickler tätig. Zu den bisherigen Eigenentwicklungen zählen die guten Adventures Everlight, (PC-Games-Wertung: 77%), Simon the Sorcerer 4 (80%) und Goin' Downtown (78%). Den Käufern des Endzeit-Rollenspiels The Fall vermiesten aber viele Fehler die Spielfreude.
TGC ist darüber hinaus auch als Publisher für andere Studios aktiv – Enigmas War Leaders zum Beispiel. Das in Spanien entwickelte Strategiespiel erlitt jedoch totalen Bug-Schiffbruch und erhielt im ersten PC-Games-Test 57%. Knapp fünf Monate nach Erscheinen warten Spieler immer noch auf Patch 1.3 (Stand: 8. September 2008) und kritisieren den Support von TGC. Das Adventure The Westerner 2 müsste dementsprechend wieder gut werden. Neben PC-Spielen hat TGC auch DS- und DVD-Titel im Programm, etwa zu Wetten, dass ...?!





Spiel mit mir!
Jetzt anmelden und kostenlos mitspielen
VOLL VERSION AUF HEFT DVD
Features
Online Rollenspiel ohne Abo-Gebühren
6 verschiedene Charakterklassen
Pets und Mounts
Crafting- und Handels-Systeme
Zahllose, spannende Quests
Abwechselungsreiche Dungeons und Gebiete
PVP und Gilden-Gefechte
LC
LAST CHAOS
12
usk
T-ENTERTAINMENT
gamigo .games
Jetzt Anmelden und Spielen auf:
http://lc.gamigogames.de/pcgames



PC-Spieler wehren sich

Von: Petra Fröhlich

PC Games macht mobil: Zum ersten Mal greifen Computerspieler aktiv in einen Landtagswahlkampf ein.

Golem.de, Heise.de, n-tv, die Süddeutsche Zeitung, die taz, die Abendzeitung, Radiosender wie Eins Live und Radio Eins (Berlin): Sie alle berichteten ausführlich über die Aktion „Ich wähle keine Spielekiller", die PC Games zusammen mit weiteren Redaktionen am 3. September ins Leben gerufen hat. PC Games fordert damit alle wahlberechtigten Spielefans in Bayern auf, ihrem örtlichen CSU-Abgeordneten oder Landtagskandidaten eine vorformulierte E-Mail, einen Brief oder ein Fax zu schicken. Oder den Wahlkämpfern an den Infoständen auf den Marktplätzen des Freistaats den unterschriebenen Ausdruck in die Hand zu drücken. Mit Erfolg: Bereits nach wenigen Tagen haben sich Tausende von Bürgern an dieser Aktion beteiligt. Prompt meldet sich einen Tag später die CSU-Fraktion im Bayerischen Landtag zu Wort und wehrt sich gegen die „Diffamierung als Spielekiller".

Was war passiert? Die Pressekonferenz von Bayerns Innenminister Joachim Herrmann (CSU) und Kriminologe Prof. Christian Pfeiffer am 1. September in Berlin war Stein des Anstoßes – darin wurde nicht nur die bekannte Forderung von Ministerpräsident Günther Beckstein nach einem Verbot sogenannter „Killerspiele" erneuert, sondern auch die Indizierung von Titeln wie **Grand Theft Auto 4** nachdrücklich gefordert. Vergleiche von gewalthaltigen Actionspielen mit Kinderpornografie brachten das Fass schließlich zum Überlaufen.

Im Protestbrief wird unter anderem gefordert, dass der irreführende und diskriminierende Begriff des „Killerspiels" aus der politischen Diskussion verschwinden muss – schließlich suggeriere er, dass hier Menschen zu Killern gemacht werden. Zudem setzen sich die Unterzeichner des Schreibens für eine Stärkung der Medienkompetenz von Eltern und Pädagogen sowie die Förderung der bayerischen Computer- und Videospielebranche (insbesondere die Ausbildung) ein. Gleichzeitig verbitten sich die Unterstützer der Aktion, dass der Staat erwachsenen Bürgern vorschreibt, ob sie ihre Freizeit mit Actionspielen verbringen dürfen.

Prominente Spieldesigner wie Michal Madej (**The Witcher**) unterstützen die Aktion und haben sich mit eigenen Beiträgen auf pcgames.de zu Wort gemeldet.

PC Games ruft also dazu auf, keine Spielekiller zu wählen. Kritiker fragen: Wo bleibt da die journalistische Unabhängigkeit? Der Redaktion geht es nicht um eine „Wahlempfehlung", sondern um die Sensibilisierung von aktionistischen, uninformierten Politikern. Denn PC Games versteht sich als Interessensvertreter für viele hunderttausend Computerspieler in ganz Deutschland. Genauso wie sich der ADAC für die Belange der Autofahrer einsetzt, kann die Redaktion eines Fachmagazins nicht unwidersprochen zulassen, dass Millionen begeisterter Fans von Spielen wie **Grand Theft Auto 4** oder **Counter-Strike** kriminalisiert werden. Gerade der Mehrspieler-Shooter ist regelmäßig in der Diskussion, obgleich er ab 16 Jahren freigegeben ist.

Gretchenfrage: Bringt das was? Antwort: auf jeden Fall. Denn in den Wochen vor der Landtagswahl muss die Politik notgedrungen zu- und hinhören – das ist nach einer Wahl nicht mehr zwangsläufig der Fall. ❑

MACHEN SIE MIT!

www.pcgames.de/go/spielekiller – auf dieser Website finden Sie alle Details zur Aktion.

- Diskutieren Sie mit!
- Laden Sie den Protestbrief herunter und leiten Sie ihn an Freunde, Kollegen und Bekannte weiter!
- Holen Sie sich die offiziellen Banner für Forensignaturen, E-Mails, Communities und Websites!
- Treten Sie den „Ich wähle keine Spielekiller"-Gruppen in Communities wie Facebook oder StudiVZ bei.
- Bis zum 25. September schenkt der Versender 3Dsupply allen Bestellern aus Bayern das offizielle T-Shirt zur Aktion (auch separat für 9,90 Euro erhältlich).



MEDIENECHO | Innerhalb weniger Tage griffen Websites, Zeitungen, Zeitschriften und Radiosender die PC-Games-Aktion auf.

BITTE LÄCHELN | Nach dem Interview nutzen die PC-Games-Mitarbeiter Felix Schütz und Sebastian Weber die Chance auf ein Foto mit Til Schweiger.

RAMBOS KUMPEL | Jack Carver versteht wenig Spaß, wenn man sein Boot sprengt und seine Kundin entführt. Der Ex-Elitesoldat greift zu durchschlagskräftigen Mitteln.

SHOWDOWN | Mit Dr. Krieger als Geisel kann Jack die Reporterin Valerie vielleicht retten.

GEFÄHRLICH | Kriegers brutale Kommandantin Natascha Tchernov (rechts) hat Valerie in ihrer Gewalt.

RUHE UND FRIEDEN | Eigentlich will Carver nur auf seinem Boot entspannen – doch es kommt anders.

Far Cry: Der Film

AUF DVD
• Interview mit Til Schweiger

Von: Sebastian Weber

Das hat uns gerade noch gefehlt: Uwe Boll bringt den Erfolgs-Shooter in die Kinos.

Man nehme einen PC-Titel mit dünner Story und einen Regisseur, der dafür berüchtigt ist, die schlechtesten Spieleverfilmungen überhaupt abzuliefern. Heraus kommt – wie sollte es auch anders sein? – ein nicht mal mehr mittelmäßiger Film: **Far Cry**.

Uwe Boll orientiert sich bei der Adaption von Cryteks erstem großen Hit stark an dessen Handlung: Jack Carver (Til Schweiger), ein ehemaliger Elitesoldat, verbringt seine Zeit damit, Touristen mit seinem Boot durch die Gegend zu schippern. Eines Tages ändert sich das jedoch. Die Journalistin Valerie Cardinal (Emanuelle Vaugier) engagiert ihn, damit er sie auf eine für die Öffentlichkeit gesperrte Insel bringt. Auf dieser arbeitet ihr Onkel Max (Ralf Moeller), der Valerie geheime Informationen zur dortigen militärischen Einrichtung geliefert hat, die ein gewisser Dr. Krieger (Udo Kier) leitet. Allerdings meldet sich Max nicht mehr.

Kaum haben Carver und seine Kundin in der Nähe des Eilands geankert, zerstören Kriegers Leute Jacks Nussschale und entführen seine gut aussehende Geldgeberin. Die Ein-Mann-Armee Carver lässt sich das nicht gefallen und nimmt es fortan mit auswechselbaren Soldaten, mutierten Muskelmännern und der fiesen Kommandantin Natascha Tchernov (Natalia Avelon) auf. So ballert er sich durch die restlichen etwa 60 Minuten des Actionstreifens.

Das alles klingt wenig spannend – und tatsächlich, man wünscht sich sehnlichst den Abspann herbei. Angefangen bei den Dialogen über die Spezialeffekte bis hin zu den einzelnen Darstellern, alles wirkt bemüht, aber doch billig. Gerade einmal zwei Verfolgungsjagden schaffen es, für kurze Zeit Spannung aufkommen zu lassen, enttäuschen dann aber schließlich doch mit entweder einem völlig hanebüchenen Abschluss oder aufgrund ihrer nicht enden wollenden Länge. Handwerklich kann man Uwe Boll hier zwar keine Vorwürfe machen, denn diese Szenen sind technisch gut gemacht. Doch bei einer derart groß angelegten Produktion würden andere Filmemacher durchaus Besseres in Sachen Dynamik und Spannung abliefern.

Boll tauscht zudem das Karibik-Setting der Spielvorlage gegen einen Nadelwald in Kanada aus. Kriegers Labor ist ein verlassenes Sägewerk. Die Mutanten – alpinaweiß gepuderte Muskelmänner, die nicht mehr tun, als böse zu schauen – wirken lächerlich. Einzelne Komponenten, die sich zu einem typischen Boll'schen B-Movie zusammensetzen – schade um den Titel **Far Cry (dt.)**. Dabei hatte man nach dem für Bolls Verhältnisse herausragenden **Postal** mehr erwartet. ❑

HARTER TOBAK: STOIC

Uwe Bolls neues Projekt ist nichts für zartbesaitete Gemüter: Das Drama **Stoic** befasst sich mit einem Foltermord, der sich vom 11. auf den 12. November 2006 in der Justizvollzugsanstalt Siegburg ereignete. Damals quälten drei 17- bis 20-jährige Sträflinge einen 20 Jahre alten Mitinsassen und zwangen ihn am Ende zum Selbstmord. Eine der Hauptrollen in Bolls Streifen spielt Edward Furlong (**American History X**), die Dialoge ließ der deutsche Trash-Regisseur völlig frei improvisieren. Ein genaues Datum, wann der Streifen in die Kinos kommt, steht nicht fest.

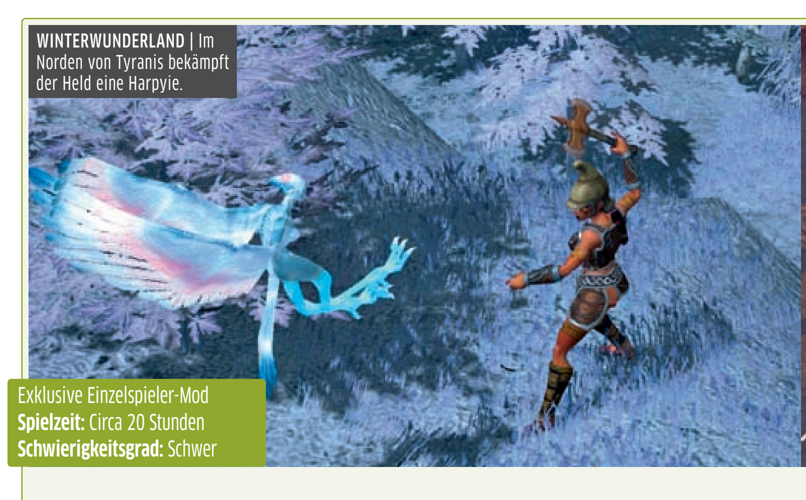


Mods & Maps

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen Mods und Maps sowie Gratisspiele vor, die vergangenen Monat erschienen sind. Die meisten davon finden Sie auch auf unseren Heft-DVDs, sodass Sie sich gleich in den frischen Spielspaß stürzen können.

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Armed Assault: Armed Assault Editing Guide – Deluxe Version	●	●	–
Crysis: Crysis Ultra-Hi-Res Texture Pack	–	–	●
Das Schwarze Auge: Drakensang – DRAUM	●	●	–
Das Schwarze Auge: Drakensang – Magiedilettant	●	●	–
Das Schwarze Auge: Drakensang – Südabenteuerischer Streuner	●	●	–
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Burg Falkreath	●	●	–
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Daedraquest Level 10	●	●	–
Titan Quest: Frozen World	●	●	–
Unreal Tournament 3: GFG#2	●	●	–


WINTERWUNDERLAND | Im Norden von Tyranis bekämpft der Held eine Harpyie.

Exklusive Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

Titan Quest: Immortal Throne Frozen World

Eine finstere Macht bedroht das Fantasyreich Tyranis. Grausige Monster fallen über die Bevölkerung her und nichts und niemand scheint der Bedrohung Einhalt gebieten zu können. In ihrer Verzweiflung rufen die Bürger nach der Hilfe der Götter. Diese erschaffen daraufhin einen strahlenden Helden, der für die Freiheit des Landes und die Menschen kämpfen soll. Sie sind dieser Held und machen sich sogleich auf, Ihrer Bestimmung nachzukommen.

Eine riesige Welt hat das T.S.C. Modding Team mit **Frozen World** erschaffen. Dies merken Sie schon zu Beginn, wenn Sie die erste Stadt erreichen. Von hier aus geht es in die Wildnis, wo fiese Satyre lauern. Schließlich kämpfen Sie sich von Süden immer weiter Richtung Norden voran. Dort gelangen Sie in eine


Gratissspiel (Demo)
Spielzeit: Circa 0,5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

AB DURCH DIE MITTE | Im Raum der Demoversion muss Protagonist Nick durch eine kleine Luke fliehen.



ERLEUCHTET | Im ersten Rätsel der Demo reparieren Sie die Sicherungen in einem Schaltkasten, um das Licht wieder anzuschalten.

Gratisspiel: Palladion

Im Jahr 2250 hat ein endloser Krieg die Zivilisation fast vollständig vernichtet und biologische Waffen haben das Erbgut der Menschen verändert. Die wenigen Überlebenden leiden an einer tödlichen genetischen Anomalie, auch „Der Makel" genannt, die auch die Protagonisten des Point&Click-Adventures **Palladion** betrifft.

Eine Demo ihres Projekts stellten sechs Studenten der Leipziger Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur auf der Games Convention vor. Nicht nur, um interessierten Spielern und Redakteuren den aktuellen Stand zu präsentieren, sondern vielmehr auch, um einen Publisher für das Spiel zu finden, denn „die bereits fertiggestellte Story besitzt eine solche Komplexität und Tiefe, dass sie nur mithilfe von finanziellen Mitteln auf Dauer umgesetzt werden kann", erklärte Pressesprecherin Kathrin Burkhardt PC Games. Das Spiel entsteht im Rahmen des noch jungen Lehrgebiets „Digitale Spiele" mithilfe des Wintermute Engine Development Kit, das u. a. **Sunrise**, **The White Chamber** und **Dirty Split** zum digitalen Leben erweckte.

In der Demo von **Palladion** (Download unter Webcode 26TP) lenken Sie die Geschicke des Geschwisterpaares Nick und Julie. Während eines Bombenangriffes auf die Ruinen einer früheren Metropole werden die beiden getrennt. Der Jugendliche Nick begibt sich auf die Suche nach seiner todkranken jüngeren Schwester, die auf ein Medikament angewiesen ist, das nur er bei sich trägt. In einem geheimnisvollen unterirdischen Komplex beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit ...

Genretypisch betrachten Sie bei **Palladion** per Mausklick Hotspots und sammeln und benutzen Gegenstände. Etwa, um damit zu Beginn einen Schaltschrank zu reparieren. Verbesserungswürdig fanden wir bei der GC-Demo vor allem das Aussehen und die stakSigen Animationen der Hauptfigur. Dafür ist die Grafik recht stimmig und zeigt sogar Licht- und Schatteneffekte. (mb)


TEMPEL DES TODES | In einem Tempel stellen sich dem Helden Zentauren und Satyre in den Weg.

eisige Schneelandschaft, welche die Modder selbst erstellten. Sie können die kalten Winde beinahe spüren, so überzeugend kommt dieses Gebiet rüber.

Wie aus dem Hauptspiel bekannt, kämpfen Sie in spannenden Echtzeitgefechten gegen Horden von Gegnern, sammeln bessere Ausrüstung auf und züchten Ihren Recken hoch. Sie besuchen zahlreiche gruselige Höhlen und dichte Wälder und kommen schließlich der Vergangenheit Ihrer Spielfigur und dem Bösewicht Zahr immer näher. Doch steckt wirklich er hinter all dem Übel, welches das Land Tyranis befallen hat? Das müssen Sie schon selbst herausfinden in dieser epischen, etwa 20-stündigen Geschichte. Doch nehmen Sie das Unterfangen nicht auf die leichte Schulter, die Mod hat es ordentlich in sich. Dank des aus Titan Quest bekannten Speichersystems, bei dem Gegner wieder auftauchen, wenn Sie das Spiel beenden und neu starten, kommen Sie ganz schön ins Schwitzen.

Zusätzlich baute das Mod-Team neue Effekte und eine drehbare Kamera ein, sodass Sie die hervorragende Optik aus allen Blickwinkeln genießen können. Frozen World ist eine der umfangreichsten und ambitioniertesten Mods, die uns bisher untergekommen ist. Alle Rollenspieler sollten sich diese gigantische, wenn auch sehr schwere, komplett deutsche Perle nicht entgehen lassen, die Sie exklusiv auf unserer DVD finden. (ab) ❑


GRUSELIG | Auf Ihrer Wanderung durch den Komplex kommen Sie an wunderliche Orte.

Unreal Tournament 3: GFG#2

Bei Nacht allein in einer Fabrik sein möchte keiner. Und doch verschlägt es Sie in der Unreal Tournament 3-Mod GFG#2 in eine solche unterirdische Anlage. Auf der Suche nach einer Frau dringen Sie immer tiefer in den Komplex ein. Was ist hier geschehen? Wo sind all die Arbeiter hin? Sie entdecken merkwürdige Gerätschaften und seltsame Artefakte. Woran wurde hier geforscht? Das finden Sie wohl erst in der Fortsetzung raus. Bis dahin gruseln Sie sich im ersten Teil, der nicht auf Schockmomente, sondern auf unterschwelligen Horror setzt. (ab) ❑


DA SCHAU HER | Die Mod (links) verbessert Texturen und sorgt für besseres Shading.

Crysis Ultra-Hi-Res Texture Pack

Am 30. August 2008 veröffentlichte Kai „Rygel“ Hutter sein Crysis Ultra-Hi-Res-Texture Pack, mit dem Sie die Pixeltapeten des Shooters aufpeppen. Einen der prächtigen Vergleichsshots mit „very high“-Details und einer Auflösung von 2.560 x 1.600 Bildpunkten unseres Schwesternmagazins PC Games Hardware sehen Sie oben, die anderen finden Sie unter Webcode 26TL. Die Meinungen der Community über die Qualität der neuen Texturen sind geteilt. Am besten bilden Sie sich selbst ein Urteil und probieren die Mod gleich mal aus. (mb) ❑

Das wird gespielt

Schnelle und langfristige Unterstützung - nur so leben Spiele weiter.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Normalerweise ist es das Bestreben eines jeden Entwickerteams, sein Werk fehlerfrei auf den Markt zu bringen. Gelingt das nicht, drohen schwere Image-Schäden für die Zukunft. Beispiele dafür gibt es genug, gerade deutsche Spieler erinnern sich mit Grausen an Problemfälle wie Gothic 3 oder Die Gilde 2.

Doch beide Titel haben eine Gemeinsamkeit: Ihre Macher versuchten händeringend, mit flugs veröffentlichten Patches die Kohlen aus dem Feuer zu holen. Ähnliches bietet sich nun auch bei GSC Gameworlds S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky. Bereits zwei Tage bevor der Shooter erschienen war, klopfte das erste Update an die Tür. Löblich auf der einen, peinlich auf der anderen Seite. Ein Musterbeispiel gibt hingegen Epic mit Unreal Tournament 3 ab. Nahezu ohne Bugs veröffentlicht, wird der Mehrspielerkracher auch zehn Monate nach seinem Erscheinen noch umfassend verbessert und erweitert. So stellen wir uns das vor! Denn nur, wer sein Spiel sowohl während als auch nach der Entwicklungsphase betreut, hat eine Chance, längerfristig in der Gunst der Spieler zu stehen. ❑

IN DIESER AUSGABE:

- Armed Assault 26
- Company Of Heroes 26
- Das Schwarze Auge: Drakensang 27
- Space Siege 26
- S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky 26
- Steam Calculator 27
- Unreal Tournament 3 27

KER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEW

ARMED ASSAULT

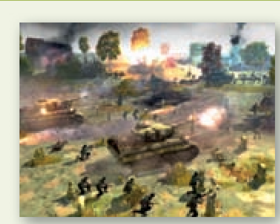
Der Taktik-Shooter kann auch friedlichen Zwecken dienen: Das beweist der Editing Guide von Sascha Hoffmann, welcher den Missions-Editor aufschlüsselt und erklärt. Zu finden ist das Buch auf unserer DVD!

Info: http://www.mr-murray.de.vu

COMPANY OF HEROES

Aufgrund des gelungenen Mehrspielermodus verfügt **Company Of Heroes** nach wie vor über eine große Fangemeinde. Und die darf sich jetzt darüber freuen, dass Gerüchten zufolge im März 2009 ein Add-on namens Tales of Valor erscheinen wird. Zwar ist von offizieller Seite noch nichts bestätigt, man munkelt jedoch bereits, dass sich die Erweiterung der russischen Seite dem Zweiten Weltkrieg oder dem Nordafrika-Konflikt zuwenden könnte. Wir halten Sie auf dem Laufenden!

Webcode: 26UK



SPACE SIEGE

So mancher angehende Weltraumsoldat scheiterte bei **Space Siege** bereits an der DVD-Erkennung. Doch dem verschafft Gas Powered Games nun mit einem just bereitgestellten Mini-Patch Abhilfe.

Webcode: 26UJ

ERSTER PATCH BEREITS VERÖFFENTLICHT

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

So schnell kann es gehen: Kaum hat **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** das Licht der Spieleläden erblickt, sieht sich Entwickler GSC Gameworld schon gezwungen, einen ersten Patch zu veröffentlichen. Grund dafür gibt es reichlich: Nicht nur wir, sondern auch zahlreiche Spieler beklagen sich in Internetforen über haufenweise Fehler in der Verkaufsversion. Statt verstrahlter Monster sehen sich viele Abenteurer mit einem Bug-GAU konfrontiert.

Dagegen geht nun der just veröffentlichte Patch 1.01 vor und wirbt beispielsweise damit, die Stabilität des Shooters deutlich zu verbessern. So wurde ein Speicherfehler gefixt, der dafür sorgte, dass das Spiel nach längeren Sitzungen abstürzte. Wo wir gerade dabei sind: Auch das Laden wurde optimiert, Sie verbringen nun 10 bis 15 Prozent weniger Zeit damit, dem Balken beim Kriechen zuzuschauen. Das Geschehen in der Zone läuft dank der um fünf Prozent verbesserten Performance nun ebenfalls flüssiger über Ihren Monitor. Grafikspezialisten dürfen sich außerdem über aufgebohrtes Dynamic Lighting und Multisample-Kantenglättung freuen – die höhere Performance will schließlich genutzt sein! In Sachen Spielmechanik hat sich vor allem beim Balancing einiges getan: Manche Gegner fallen nun nicht mehr gar so schnell um und das Handelssystem ist nachvollziehbarer geworden. Und bevor sich Fans des Mehrspieler-Modus vernachlässigt fühlen: Auch hier hat das Entwicklerteam nochmals Hand angelegt und einige Bugs aus der Welt geschafft sowie am Gameplay geschraubt. Der 54 MB große Patch lohnt sich also definitiv für leidgeplagte **S.T.A.L.K.E.R.**-Fans! ❑

Webcode: 26U2



SCHNELLE REAKTION | Bereits vor Release gab es das erste Update zu **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky**.

PATCH 1.3 ENTERT DIE SERVER

Unreal Tournament 3

Obwohl **Unreal Tournament 3** schon einige Zeit erhältlich ist, hat Epic nochmals ein mehr als umfangreiches Update bereitgestellt.

Das flotte Gameplay ist durch einige Bugfixes nun noch reibungsloser, während die Bots einen Extra-Schuß Intelligenz spendiert bekamen. In aufpolierter Form präsentieren sich zudem die Benutzeroberfläche und der Netzwerkcode. Frohes Fraggen! ❑

Info: www.unreal.com



INTELLIGENT | Mit Version 1.3 stellen sich die Bots um einiges geschickter an.

EWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

STEAM CALCULATOR

Was wurde nicht vor Jahren über **Steam** geschimpft und geflucht. Wenn Sie nun mal wissen wollen, wie viel Geld Sie mittlerweile in das ehemals so verhasste Valve-Projekt gesteckt haben, ist der **Steam Calculator** für Sie einen Blick wert. Mit seiner Hilfe lässt sich nämlich ganz einfach herausfinden, welchen Wert Ihr Account momentan besitzt und welche Summe es Sie kosten würde, wenn Sie alle Ihre registrierten Spiele nochmals kaufen würden. Der Wert kann natürlich noch sinken, schließlich nehmen auch die Spielepreise mit der Zeit ab.

Info: Webcode: 26UH

UPDATE AUF VERSION 1.01

DSA: Drakensang

Ein deutsches Rollenspiel ohne Fehlerflut? Ja, liebe Leser, es geschehen noch Zeichen und Wunder – wie im Fall von **Das Schwarze Auge: Drakensang**.

Dennoch ruhen sich die Entwickler nicht auf ihren Lorbeeren aus, sondern verpassen ihrem Rollenspielhit neben der obligatorischen Fehlerteufelaustreibung ein paar neue Features. Da wäre zum Beispiel der Fenstermodus oder die Möglichkeit, per Knopfdruck alle Party-Mitglieder auszuwählen. Neu zu finden sind ebenso Exit-Portale im Hafen von Ferdok und in Tallon. Und festhalten können Sie das Geschehen nun mit der frisch eingebauten Screenshot-Taste NumPad 0. ❑

Info: www.drakensang.de



NÜTZLICH | Weniger Bugs, mehr Features – das deutsche Vorzeige-Rollenspiel wird noch besser!

VORSCHAU

AUF DVD
• Video: Die Highlights der Games Convention

SPIELE-VORSCHAU | SNEAK PEEK | GC-SONDER-EDITION

INHALT

Action
Grand Theft Auto 4 .... **30**
James Bond: Ein Quantum Trost **40**
Mirror's Edge **38**
Ride to Hell **34**
Sneak Peek: Left 4 Dead **64**
Wanted **36**
Weitere Action-Spiele:
Von Alpha Protocol bis X-Blades **42**
Strategie
Empire: Total War **48**
Weitere Strategiespiele:
Von Battleforge bis Starcraft 2 .... **50**
Rollenspiel
Arcania: A Gothic Tale **52**
Gothic 3: Götterdämmerung **54**
Weitere Rollenspiele:
Von Aion: The Tower of Eternity bis Two Worlds: The Temptation **55**
Adventure
Haunted **56**
The Westerner 2 .... **57**
Weitere Adventures:
Von A New Beginning bis The Whispered World **57**
Rennspiel
Need for Speed: Undercover **60**
Weitere Rennspiele:
Von Alarm für Cobra 11: Burning Wheels bis Moto GP **62**

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die meisterwarteten PC-Spiele ab (Stand: 11.09.2008).

1. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Vivendi – Termin: Nicht bekannt
2. **GRAND THEFT AUTO 4** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: 21. November 2008
3. **FAR CRY 2** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: Oktober 2008
4. **FALLOUT 3** – Rollenspiel | Ubisoft – Termin: Oktober 2008
5. **MAFIA 2** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: Nicht bekannt
6. **STARCRAFT 2** – Echtzeitstrategie | Vivendi – Termin: 2009
7. **RISEN** – Rollenspiel | Koch – Termin: Nicht bekannt
8. **EMPIRE: TOTAL WAR** – Runden-Strategie | Sega – Termin: Februar 2009
9. **OPERATION FLASHPOINT 2** – Taktik-Shooter | Codemasters – Termin: 2009
10. **HALF-LIFE 2: EPISODE 3** – Ego-Shooter | EA – Termin: Nicht bekannt

TOP-THEMEN

EMPIRE: TOTAL WAR
NEUE ZEITEN


Seite 46

JENSEITS DES MITTELALTERS | Robert Horn schwirrte der Kopf nach den ganzen Informationen, die Creative Assembly (**Rome**, **Medieval**) ihm in anderthalb Stunden intensiver Empire-Schulung mitgab.

ARCANIA: A GOTHIC TALE
NEUE TECHNIK


Seite 52

JENSEITS MYRTANAS | Anderes Studio, anderer Name, andere Spielwelt, andere Technik: Warum sich so vieles bei **Gothic 4** verändert, erklärt Redakteur Felix Schütz.

GRAND THEFT AUTO 4
NEUE HELDEN


Seite 30

JENSEITS DER (X-)BOX | Wir konnten erstmals einen Blick auf die PC-Fassung von **GTA 4** werfen und analysieren die Änderungen im Detail.

SNEAK PEEK

MEHRSPIELER-SHOOTER
LEFT 4 DEAD

Leser und Redakteure im Glück: Wir flogen für ein verlängertes Wochenende mit vier PC-Games-Lesern nach Seattle und spielten bei Valve (**Half-Life 2**) einen ganzen Tag **Left 4 Dead**. Erstmals haben wir uns auch auf die Seite der Zombies begeben und präsentieren Ihnen davon exklusive Screenshots. Was die Leser vom „untoten" Multiplayer-Spektakel halten, erfahren Sie in unserem sechsseitigen Vor-Ort-Bericht.


Seite 64

> „Wäre alles perfekt gelaufen, könntet ihr es jetzt spielen."
> Mika Reini, Finanzchef Remedy Entertainment, zum Stand von **Alan Wake**

WUSSTEN SIE, ...

... dass die Änderungen für den australischen Jugendschutz (weniger Drogenkonsum) an **Fallout 3** sich auf alle Varianten des Rollenspiels auswirken, da es keine spezielle australische Version gibt?

IM TIEFSCHLAF



Einige Spiele sind uns besonders auf der Games Convention aufgefallen – weil es nichts von ihnen zu sehen gab.

Zu **Alan Wake**, dem Thriller der **Max Payne 2**-Schöpfer Remedy, hat es seit weit über einem Jahr keine neuen Informationen mehr gegeben. Und dabei blieb es: Microsoft gab auf der GC keine Pressekonferenz, vom schicksalgebeutelten Schriftsteller Alan Wake nichts Neues.

Auch vom **C&C**-Shooter **Tiberium**, der bereits seit rund drei Jahren in Entwicklung ist: nichts. Außer kurz vor der GC die Information, dass der Titel erst 2009, womöglich 2010 erscheint. Scheinbar ist die Kombination „**C&C** + Shooter" keine glückliche.

Die von der Activision-Vivendi-Fusion bedrohten Spiele (darunter **Ghostbusters**) ließen sich, wenig überraschend, ebenfalls nicht blicken.

Ach so: **Duke Nukem Forever** glänzte ebenfalls mit Abwesenheit.

REDAKTEURS-MEINUNG

Die GC war für mich ...

... eine ganze Woche Abwesenheit von meiner Liebsten und interessante Erfahrungen mit nicht synchronisierten Termintabellen. Unser Arbeitsraum erinnerte mich an die „guten, alten Zeiten", in denen Spiele in der Garage programmiert wurden. Und ich habe Oreo-Kekse mit weißer Schokolade kennengelernt – legales LSD, wenn Sie mich fragen.
Christian Burtchen

... ein fensterloser Raum, zehn Stunden pro Tag vom Soundtrack des **Mortal Online**-Trailers beschallt – Stress, Schweiß und Schlafmangel inklusive. Hunger hatte ich auch, von Durst ganz zu schweigen. Aber ich will nicht quengeln, deshalb zum Positiven: **Street Fighter** 4 und **Bionic Commando** – bitte unbedingt vormerken!
Thomas Wilke

... keine Überraschung. Neue Spiele zeigten die Publisher, bis auf das durch PC Games enthüllte **Anno 1404**, nicht. Dafür konnte ich mich von jenen überzeugen, die schon vorher auf meiner „Das muss ich unbedingt spielen"-Liste standen. **Mirror's Edge** fesselte, **Black Mirror 2** und **Venetica** erstaunten, **H.A.W.X.** enttäuschte mich.
Sebastian Thöing

... ein ganz großer Spaß. Ich liebe es, in diese laute, heiße und überdrehte Atmosphäre einzutauchen, schöne Spiele zu sehen und Leser zu treffen. Klar ist das stressig. Aber hey, einmal im Jahr geht das schon. Vor allem, wenn man weiß, welcher Publisher die leckersten Häppchen anbietet. In diesem Fall: Besten Dank an Sega!
Robert Horn

... traurig, denn Leipzig hat sich umsonst bemüht, die Messe bei sich zu halten. Schade für die engagierte Leipziger Messe, die das Konzept entwickelt und zum gegenwärtigen Erfolg geführt hat. So wie es momentan aussieht, geht es 2009 definitiv nach Köln. Aber am Rhein ist es ja sicher auch ganz schön ...
Sebastian Weber

... meine gemütlichste Messe bislang. Keine stressigen Enthüllungen, keine Hetze, keine zwanzig Artikel, die des Nachts verfasst werden wollten. So blieb mehr Zeit, um Perlen wie **Mirror's Edge** anzuspielen, um mit CD Projekt ein gepflegtes Bierchen zu schlürfen und natürlich um mit unseren Lesern zu plauschen. Danke, Leipzig!
Felix Schütz



DIE GC-AWARDS

Zehn Auszeichnungen, von Begeisterung bis zu betretenem Schweigen, vergeben wir für die Spiele, die wir uns auf der GC angesehen haben.



Neue Helden im Spiel
Weil Branchen-Veteranen wie der Duke oder Max Payne eine längere Auszeit nehmen, freuen wir uns besonders über neue Gesichter in neuen, spannenden Abenteuern.



Arbeit für die Lachmuskeln
Das Leben ist schließlich ernst genug: Wenn Sie gerne und herzlich lachen, ist dieses Spiel etwas für Sie. Ob witzige Dialoge oder brüllkomische Charaktere – hier bleibt kein Auge trocken.



Made in Germany
Studios zwischen Flensburg und Füssen entwickeln Shooter, Strategiespiele, Adventures und Rollenspiele – wenn Sie „typisch deutsche" Spiele mögen, achten Sie auf diese Auszeichnung.



Ernüchterung
Ein fieser Moment: Die Präsentation oder Anspielzeit ist vorbei, PR-Manager und Entwickler schauen erwartungsvoll in die Redakteurs-Augen: „Und, wie findest du's?" – „Äh ... da sind sicher gute Ideen ..."



Überraschung!
Damit haben Sie nicht gerechnet – und wir auch nicht! Hier gibt es Spannung, Spiel, eine Überraschung – nur leider keine Schokolade. Aber die können Sie sich ja zur Feier des Tages selbst kaufen.



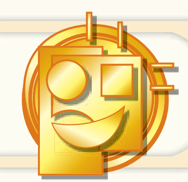
Erprobtes Spielprinzip
Und läuft und läuft und läuft ... Warum ein funktionierendes System auswechseln? Dieses Icon zeigt Ihnen an, dass Sie nicht mit handfesten Überraschungen im Gameplay rechnen müssen.



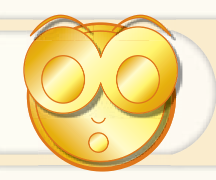
Innovatives Spieldesign
Statt **Lauwarmer Aufguss** 4 und **Kennen Sie eigentlich schon zur Genüge** 7 bieten Ihnen Spiele mit diesem Zeichen tatsächlich etwas Neues. Wer keine 08/15-Spiele mehr sehen kann, horcht hier auf!



Fesselnde Geschichte
Oft vernachlässigt, aber gerade im Einzelspielermodus unverzichtbar: eine gute Story mit tiefgehenden Charakteren und Wendungen, die Sie das Popcorn aus der Schublade holen lassen.



Ausgefallene Optik
Genug vom ewig gleichen Fantasy- oder Unreal-Engine-3-Look? Dieses Symbol weist Sie darauf hin, dass die Grafikabteilung sich deutlich kreativer austoben konnte als bei der Konkurrenz.



Wow!
Drei Buchstaben, die das Gesehene und Geschehene zusammenfassen: Unsere Kinnlade ist kurz vorm Fußboden und wir prophezeien, dass auch Sie begeistert sein werden.

Grand Theft Auto 4

Neue Helden im Spiel





Von: Sebastian Weber

Wir haben die PC-Version angespielt und beantworten die wichtigsten Fragen.

Astronomische Wertungen (weltweite Durchschnittswertung der Konsolenfassungen beträgt 98 Prozent) und ebenso unglaubliche Verkaufszahlen (mehr als 8 Millionen verkaufte Einheiten innerhalb der ersten vier Wochen) – der Erfolg von Rockstars Action-Adventure **Grand Theft Auto 4** stellt alles bisher Dagewesene in den Schatten. Xbox-360- und Playstation-3-Besitzer machen bereits seit Ende April Liberty City unsicher. Die PC-Spieler-Front wartet dagegen ungeduldig auf die Umsetzung und verzehrt sich regelrecht nach neuen Infofetzen oder Screenshots. Doch das Warten ist bald vorbei: Ende November zieht Niko Bellic auf Ihrem heimischen Rechner ein.

Auf der Games Convention hatten wir die Möglichkeit, die PC-Version von **GTA 4** „behind closed doors" anzuspielen und mit den Entwicklern über die Unterschiede zur Konsolenfassung zu plaudern. Wie uns die Umsetzung gefallen hat, beschreiben wir auf den nächsten vier Seiten und klären die wichtigsten Fragen rund um Bellics Aufstieg in der ruchlosen Unterwelt. ❑

WORUM GEHT ES IN GTA 4?

BRENZLIG | Je länger Sie sich mit den Cops herumschlagen und je mehr Chaos Sie stiften, desto mehr Gesetzeshüter lockt es an.

FREIHEIT | Liberty City, das New York nachempfunden ist, dürfen Sie nach Lust und Laune erkunden, selbst per Boot.

KLISCHEE | Hier und da bedient sich Rockstar typischer Gangsterfilm-Klischees und und setzt sie grandios ein. Hier zum Beispiel die Entsorgung einer Leiche.

Hauptfigur ist der Serbe Niko Bellic, der auf Drängen seines Cousins Roman nach Amerika emigriert, um in Liberty City neu anzufangen. Insgeheim trachtet Niko aber nach Rache. Er sucht nach einem Mann, der ihn und seine Freunde im Krieg verraten hat. Zu Beginn ist Niko enttäuscht, denn der Reichtum, von dem ihm Roman vorgeschwärmt hat, war nur ein Luftschloss. In Wirklichkeit schuftet der Cousin als Taxiunternehmer und hält sich mit kleinen Gesetzesübertretungen über Wasser. Roman ist auch der Grund, warum Niko schnell bei den Verbrechersyndikaten der Stadt auffällt.

Je weiter die Geschichte später voranschreitet, desto tiefer dringt Niko in die Unterwelt Liberty Citys vor. Sein Name steht am Ende auf den Lohnzetteln der großen Mafia-Familien – Niko gelangt dadurch zum erhofften Reichtum. Dabei zeichnet Rockstar das typische Bild des Antihelden. Niko äußert bei seinen Verbrechen immer wieder Bedenken, handelt dann allerdings doch skrupellos und berechnend. Dennoch entscheiden Sie als Spieler oftmals, wie sich Niko verhalten soll. Denn **GTA 4** stellt Sie immer wieder – ein Novum der Reihe – vor die Wahl, was Sie tun möchten. Etwa ob Sie einen Tötungsauftrag ausführen oder dem Opfer raten, möglichst schnell aus der Stadt zu fliehen.

Pechvogel

Niko Bellic schlittert ungewollt in ein gefährliches Ganovenleben. Die Folge: ein nervenaufreibender Alltag.

HÜBSCH | Die Grafik von **GTA 4** kann an vielen Stellen nicht mit Referenztiteln mithalten. Effekte wie Unschärfe oder Explosionen sind aber beeindruckend gelungen.



WIE IST DIE GRAFIK AUF DEM PC?

Während der Präsentation kündigten die Entwickler zuallererst an, dass der Hauptunterschied zwischen den Konsolenversionen von **GTA 4** und der PC-Fassung die Grafik sei.

Die größten Veränderungen sind:

- eine Erhöhung der maximalen Auflösung
- eine größere Texturauflösung, sodass zum Beispiel Verkehrsschilder oder Werbeplakate besser lesbar sind.
- eine Vergrößerung der Weitsicht, sodass entfernte Objekte nicht im Dunst verschwinden, sondern eine Art Hitzeflimmern-Effekt das Blickfeld authentischer ausblendet.

Trotz noch gelegentlich auftretender Ruckler überzeugte die optische Qualität voll und ganz. Allerdings sollten Sie mit verhältnismäßig hohen Systemanforderungen rechnen.



GRÖSSENVERGLEICH | Die Konsolenversion schafft „nur“ die Full-HD-Auflösung (kleines Bild). Der PC legt da noch einmal eine Schippe Bildpunkte obendrauf.



ADLERAUGE | Während Gebäude in der Konsolenfassung schnell unscharf wirken, zeichnet die PC-Fassung auch entfernte Objekte glasklar.



WELCHE HARDWARE BENÖTIGE ICH?

Rockstar hüllt sich in Schweigen und will bis zuletzt optimieren. Unsere Kollegen der PC Games Hardware geben jedoch schon mal ihre Experteneinschätzung ab. Alle Angaben sind aber ohne Gewähr.

GRAFIKKARTE
Zotac Geforce 9800 GTX+/Asus EAH4850 TOP
Preis: Ca. 160/170 Euro

Eine erhöhte Texturauflösung, mehr Sichtweite und die Möglichkeit, sehr hohe Auflösungen zu wählen, verlangen nach einem leistungsstarken Grafikchip sowie mindestens 512 MB Videospeicher.



GEHÄUSE
Sharkoon Rebel9 Value Edition
Preis: Ca. 50 Euro

PROZESSOR
Core 2 Duo E8400/Phenom X4 9850 BE
Preis: Ca. 120/150 Euro

Eine von der Konsole auf den PC portierte Engine profitiert in der Regel von Mehrkernprozessoren. Für wie viele Kerne die PC-Version von **GTA 4** optimiert sein wird, ist nicht bekannt.

MAINBOARD
Asus P5Q Pro (P45)/Giabyte MA790FX-DQ6 (790FX/SB600)
Preis: Ca. 100/130 Euro

Dank PCI-E-2.0-Unterstützung wird die volle Bandbreite der Grafikkarte genutzt.

SPEICHER
G.Skill F2-8000CL5-4GBPQ (2x 2.048 MB DDR2-1000)
Preis: Ca. 65 Euro

Die höhere Sichtweite sorgt für mehr Geometriedaten, die zur Berechnung in den Hauptspeicher geladen werden.

WIE LANG IST DIE SPIELZEIT?

Die Geschichte um Niko Bellic verteilt sich auf 90 Hauptmissionen, dazu kommen unzählige Nebenaufträge, die Sie optional erledigen. Die Spielzeit variiert deshalb stark: Schätzungen besagen, dass Sie, alleine für die Storyquests, etwa 30 bis 40 Stunden beschäftigt sind. Wenn Sie alle Missionen erledigen, soll sich die Spielzeit durchaus auf etwa 100 Stunden erhöhen. Allerdings hängt dies alles davon ab, wie ausgiebig Sie Liberty City erkunden, wie viel Sie mit den Nebencharakteren unternehmen und so weiter. **Grand Theft Auto 4** in Zahlen zu pressen, fällt selbst Entwickler Rockstar schwer.

Mit dem Kopf durch die Wand

Mit dem richtigen Fahrzeug, wie dem Truck hier im Bild, ist es ein Kinderspiel, eine Verfolgungsjagd zu überstehen.





WIE SEHEN DIE MISSIONEN IN GTA 4 AUS?

Die Aufgaben, die Niko Bellic annimmt, sind vielfältig: Manchmal beschützen Sie Personen, ein andermal sollen Sie Leute verschwinden lassen. Sie stehlen Autos gegen Geld, wickeln Drogendeals ab und so weiter. Jenseits der storyrelevanten Quests werden Sie – nach dem Zufallsprinzip – von bekannten oder unbekannten Passanten auf der Straße angesprochen, sie bitten Sie um einen Gefallen. Solche Nebendienste sind kein Muss, lassen die Welt aber lebendig wirken. Für Spaß ist auch gesorgt, denn Ihre Freunde und Bekannten rufen Sie regelmäßig auf dem Mobiltelefon an und möchten mit Ihnen in einen Stripclub, zum Darten oder anderen Freizeitbeschäftigungen nachgehen. Auch diese Events sind optional, verbessern aber Ihre Beziehung zum jeweiligen Charakter und verleihen ihm mehr Tiefe. Auch eine oder mehrere Freundinnen dürfen Sie haben.

Furiose Flucht
Eine Mission, die Sie beim Iren Packie McReary freischalten, handelt von einem Banküberfall (Gebäude siehe Bild). Bei der Flucht aus dem Manhattan-ähnlichen Viertel bekommen Sie es mit Cops und S.W.A.T.s zu tun und legen ganze Straßenzüge in Schutt und Asche.

Kopfgeld
Ein weiterer Typus von Aufträgen: Erledigen Sie Personen, die Ihren Geldgebern ein Dorn im Auge sind. Meist geschieht das am Ende einer Verfolgungsjagd wie auf dieser Brücke (Bild), wo Sie **GTA 4** hin und wieder vor die Entscheidung stellt, ob Sie Ihren Auftrag erfüllen oder dem Opfer eine zweite Chance geben.

Gambetti Gravelli
Das Oberhaupt einer der Mafia-Familien Liberty Citys heuert Niko im späteren Spielverlauf an.

Liberty City in seiner ganzen Pracht
Die Spielwelt von **GTA 4** ist kleiner als die des Vorgängers **San Andreas**, wirkt dafür aber lebendiger und detaillierter. Die an New York angelehnte Metropole setzt sich aus verschiedenen Vierteln zusammen, darunter auch ärmere Gegenden oder Villen-Distrikte.

WIE FUNKTIONIERT DIE STEUERUNG AUF DEM PC?

Die PC-Version bietet Ihnen die Möglichkeit, sowohl zum Gamepad als auch zu Maus und Tastatur zu greifen. Die Pad-Steuerung unterscheidet sich nicht von der Konsolenvariante. Nutzen Sie den Büronager und das Keyboard, bewegen Sie Niko und Fahrzeuge mit den WASD-Tasten, drehen die Kamera, zielen und schauen sich mit der Maus um. Schießereien fühlen sich somit auf dem PC ganz anders an, da Sie (außer mit dem Gamepad) keine Auto-Aim-Funktion, also automatisches Zielen, nutzen können, sondern manuell anvisieren. Das macht die Kämpfe schneller und präziser – **GTA 4** erinnert schon beinahe an einen Ego-Shooter. Auch aus dem fahrenden Wagen zu zielen ist mit der Maus einfacher, da Sie mit ihr das Fadenkreuz genauer platzieren.

Doch die Maus-Tastatur-Kombo hat auch ihre Nachteile: Während Sie die Geschwindigkeit Ihres Autos mit dem Gamepad dosieren können, geben Sie mit den Tasten W und S entweder Vollgas oder legen eine Vollbremsung hin. Außerdem sind die Buttons des Gamepads von Haus aus intuitiver belegt als die Tasten der Tastatur. Es bedarf also etwas Gehirnschmalz, sich die Knöpfe einzuprägen, oder Zeit, sie angenehmer zu belegen.



VORTEIL | Aus der Deckung heraus visieren Sie in der PC-Version Ihre Gegner ganz gemütlich an. Präzise und einfach.

PRO UND CONTRA

- \+ Maus und Tastatur für Schießereien die präzisere Wahl
- \+ Sowohl Gamepad als auch PC-typische Steuerung möglich
- \+ Kein Auto-Aim mit Maus und Tastatur, sodass man frei entscheiden kann, wohin man feuern möchte
- − Bedienung der Fahrzeuge mit dem Gamepad präziser
- − Gamepad-Steuerung intuitiver

FAZIT
Die Steuerung ist Rockstar gut gelungen – wie immer. Wer **GTA 4** auf einer der Konsolen gespielt hat, erlebt ein völlig neues Gameplay bei den häufigen Schießereien. Die Möglichkeit, sowohl Gamepad als auch Maus und Tastatur zu nutzen, sollte jeden Spielertyp glücklich machen.

GIBT ES EINE COLLECTOR'S EDITION?



Die Konsolenversionen erschienen jeweils als Sammleredition, die eine Rockstar-Tasche, ein Artwork-Buch, den Soundtrack, einen Schlüsselanhänger und eine Geldkassette nebst des Spiels enthielt. Publisher Take 2 geht momentan nicht davon aus, dass es eine solche für die PC-Fassung geben wird. Wir hoffen aber, dass auch PC-Spieler am Ende vielleicht doch in den Genuss der hochwertigen Variante kommen. Der Preisunterschied zwischen der normalen Ausgabe von **GTA 4** und dem Sammlerstück betrug bei den Konsolenversionen etwa 30 Euro.

WIE ÄNDERT SICH DER MULTIPLAYER?

Der Mehrspieler-Part der Konsolenversionen ist enorm umfangreich. 14 Spielmodi stehen zur Wahl, unter anderem Klassiker wie Deathmatch, Team-Deathmatch oder Rennveranstaltungen. Dazu kommt Ausgefallenes wie Team Mafiya, bei dem alle Spieler einen Auftrag zugewiesen bekommen, und Gewinner ist, wer ihn zuerst erledigt hat. Bis zu 16 Gamepad-Akrobaten treten im Multiplayer gegeneinander an.

UMFASSEND | Der Mehrspieler umfasst alles, was Sie aus dem Singleplayer kennen, seien es Waffen oder Fahrzeuge.

Bildvermerk: Screenshot aus der Xbox-Version.

Wer es etwas behaglicher mag, bestreitet mit bis zu drei Freunden eine Koop-Mission und liefert sich nervenaufreibende Verfolgungsjagden mit der Polizei oder Ähnliches.

Wie der Mehrspieler auf dem PC aussieht, ist bisher ungewiss, die Entwickler versprechen, ihn „auf das nächste Level" zu heben. Ob das bedeutet, dass lediglich mehr Spieler auf den Karten Platz finden oder uns etwas ganz anderes erwartet, bleibt abzuwarten.

GIBT ES ACHIEVEMENTS AUF DEM PC?

Auf der Xbox 360 sind sie beliebt und ein schönes vergleichendes Element mit anderen Spielern: die sogenannten Achievements (zu Deutsch: Spielererfolge). In **Grand Theft Auto 4** erhalten Sie diese, wenn Sie etwa einen beeindruckenden Stunt mit Ihrem Wagen schaffen oder eine bestimmte Zahl an Tauben erlegen, die überall in Liberty City herumfliegen.

Auf dem PC sind solche Bonus-„Spielchen" rar gesät, gerade einmal Blizzard plant es nun im großen Stil aufzuziehen. Rockstar hält sich dagegen bedeckt, wie das bei der PC-Version von **GTA 4** aussieht. Klar ist bislang: Der Rockstar Social Club erlaubt es Ihnen, Ihre Statistiken im Internet mit anderen Spielern zu vergleichen. Außerdem können Sie mithilfe einer neuen Replay-Funktion im Spiel beeindruckende Szenen aufnehmen, aneinander schneiden und im World Wide Web zum Download anbieten. Exklusive PC-Inhalte, zu denen sich vielleicht auch Achievements gesellen? Zumindest hat Rockstar dies nicht komplett verneint.



Bildvermerk: Screenshot aus der Xbox-Version.

ZUSAMMEN STARK | Im Team-Deathmatch treten Sie mit Mitspielern gegen andere Gangster an.

WAS SAGT DIE USK ZU GTA 4?

Die Xbox-360- und die Playstation-3-Version von **Grand Theft Auto 4** bekamen von der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) die Einstufung „keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG" zugesprochen und dürfen somit nur an erwachsene Spieler verkauft werden. Bis zum Redaktionsschluss lag noch keine Bewertung der PC-Fassung vor. Da diese Version aber mit den anderen inhaltsgleich ist, rechnen wir und Take 2 fest damit, dass Niko Bellics PC-Abenteuer dieselbe Einstufung erhält. Auch die erneut aufgeflammte „Killerspiele"-Diskussion und die Forderung von Dr. Christian Pfeiffer (Leiter des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen), **GTA 4** sofort auf den Index für jugendgefährdende Medien zu setzen, sollte daran nichts mehr ändern, denn nach der Vergabe eines USK-Siegels hat die BPjM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) keine Handhabe mehr.



ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Ich habe Niko Bellics Abenteuer schon auf der Xbox 360 geliebt, aber seit ich die PC-Version angespielt habe, steht für mich fest: Ich kehre im November gerne nach Liberty City zurück. Dank Maus-und-Tastatur-Steuerung spielt sich der Titel ganz anders und die Grafik ist auch hübscher. Die neuen Features bräuchte ich persönlich nicht, aber sie ergänzen das Gangster-Spiel sinnvoll. Klasse, Rockstar.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Rockstar Games**
ANBIETER: **Take 2**
TERMIN: **21. November 2008**

Under Cover

Die Polizisten suchen hinter ihrem Wagen Schutz. Denn je weiter Sie im Spiel fortschreiten, desto durchschlagskräftigere Waffen haben Sie im Gepäck.



INTERAKTION | Mehrere Städte und Dörfer, aber auch Orte wie dieses Diner laden dazu ein, mit Nichtspielercharakteren zu plaudern, um Nebenmissionen abzugreifen.

EINSAM | Verlassene Areale gibt es zuhauf; sie stehen symbolhaft für die Freiheit, die die Biker in den 60er-Jahren auf ihren Maschinen suchten.

Ride to Hell

Von: Sebastian Weber

Sex, Drugs and Rock 'n' Roll – abgedroschene Schlagworte, denen Ride to Hell Leben einhaucht.

In die übergroßen Fußstapfen von Rockstars Kultspielreihe Grand Theft Auto zu treten und damit Erfolg zu haben, ist sicher nicht einfach. Aber wenn ehemalige GTA-Entwickler genau das versuchen, sollten Action-Adventure-Fans „hell"-hörig werden.

Ride to Hell orientiert sich ganz klar am großen Vorbild. Sie verkörpern einen Vietnam-Veteranen, der, gerade aus der Kriegsgefangenschaft entlassen, wieder in die USA zurückkehrt. Dort findet er aber keinen Anschluss mehr an die Gesellschaft und landet schließlich in einer Motorrad-Gang – seine Ersatzfamilie –, die die Entwickler gerne mit den berüchtigten Hell's Angels vergleichen. Im Verlauf der Spielzeit erleben Sie, wie Sie vom Rookie zum Gangleader aufsteigen, sich mit rivalisierenden Banden herumschlagen und die eine oder andere Grenze des Gesetzes überschreiten. Ihre Macht geht dann sogar so weit, dass Sie neue Bandenmitglieder anheuern, um noch schlagkräftiger gegen Ihre Konkurrenten vorgehen zu können.

Doch Deep Silver möchte nicht nur ein passables Open-World-Action-Spiel abliefern, sondern auch wichtige Aspekte der 60er-Jahre – in denen Ride to Hell spielt – thematisieren: Von Rassismus über Drogenmissbrauch bis hin zum Hippietum ist alles vertreten und soll mal kritisch mal satirisch beleuchtet werden. Die typischen Klischees greifen die Entwickler auf, damit sich der Spieler besser zurechtfindet und Charaktere (siehe links unten) sofort einschätzen kann.

Im Zentrum des Spielgeschehens steht jedoch Ihr Motorrad, das Sie nach und nach aufmotzen, um so in der Story voranzukommen. Vom Rahmen bis hin zum Auspuff und anderen Teilen ändern Sie alles nach Lust und Laune, bis Ihnen Ihre Maschine gefällt. Denn die Entwickler wollen einerseits, dass Sie sich mit Ihrem Bike identifizieren, gleichzeitig erhöht es aber auch Ihre „street credibility" – sozusagen Ihren Respektwert bei anderen Fahrern. Das schaltet neue Missionen frei oder erhöht Ihre Erfolgschancen bei den Mädels. Haben Sie sich eine geangelt, thematisiert Ride to Hell den Beischlaf in Form eines Minispiels. Die Entwickler erlauben sogar gleichgeschlechtliche Liebe – wie sie in den 60er Jahren langsam legal wurde.

Die Missionen sind auf der 95 Quadratkilometer großen Welt, die Sie völlig ungehindert erkunden dürfen, verteilt. Als Grenzen dienen nur natürliche Hindernisse wie etwa Flüsse. Erspähen Sie also am Horizont eine Stadt, steht es Ihnen offen, sich dorthin zu begeben oder eben nicht. Alles in allem beschäftigt Sie alleine die Hauptstory etwa 20 bis 30 Stunden. Erkunden Sie jedoch die Welt und nehmen dort Nebenquests an, dürfen Sie die Zahlen durchaus verdoppeln.

Ride to Hell macht nach dem bisherigen Informationsstand einen wirklich guten Eindruck. Grafisch erweist es sich ganz klar nicht als Referenzkandidat, doch

Klischees bedienen

Ob Polizist, Hippie oder blonde Schnepfe, die Charaktere in Ride to Hell sehen so aus, wie man sie sich typischerweise vorstellt.

EASY RIDER

Die Entwickler von **Ride to Hell** geben ganz offen zu, dass das Kult-Roadmovie **Easy Rider** (1969) bei ihrem Spiel Pate steht. Der Streifen, in dem Peter Fonda und Dennis Hopper die Hauptrollen spielen, beleuchtet die Reise zweier Biker durch den Südwesten der USA. Dabei schildert **Easy Rider** alle Probleme und Gegebenheiten der 60er-Jahre, darunter Drogenkonsum (von Marihuana über LSD bis hin zu Kokain), Hippietum und das Leben innerhalb von Kommunen. Deep Silver geht so weit, dass einige der gezeigten Screenshots von **Ride to Hell** direkt aus dem Film stammen könnten.

Bildquelle: Sony Pictures Home Entertainment Inc.

WEITLÄUFIG | Die Spielwelt bietet mit ihrer Größe von 95 Quadratkilometern genug Platz für ausgedehnte Motorradfahrten.

die Entwickler – teilweise ehemalige Rockstar-Vienna-Mitarbeiter (die **GTA** 3 und **GTA: Vice City** für die Xbox umsetzten) – scheinen bei dem Thema ein goldenes Händchen zu beweisen. Ob Musik, kritische Themen wie Sex und Drogen oder der Look des Spiels, es passt alles zusammen und ist zudem unverbraucht. Und wenn das Team auch noch aus der gesammelten **GTA**-Erfahrung schöpft, schwingen wir uns im zweiten Quartal 2009 gerne auf die Motorräder. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Das Konzept hinter dem 60er-Jahre-Open-World-Titel klingt interessant und die Macher haben die nötige Erfahrung, um ein solches Projekt zu stemmen. Zwar überzeugt mich die Grafik bislang nicht, aber die Entwickler versprechen, dass die Welt überarbeitet wird. Das alles stimmt mich zuversichtlich, sodass ich mich darauf freue, die Hippiezeit zumindest virtuell auch mitzuerleben.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Deep Silver**
ANBIETER: **Koch Media**
TERMIN: **2. Quartal 2009**

INTERVIEW MIT **MARTIN FILIPP**

„Wir haben keine Angst vor GTA 4."

PC Games: Warum habt ihr euch gerade für die 60er-Jahre als Rahmen für euer Action-Adventure **Ride to Hell** entschieden?

Filipp: „Wir versuchen, neue Settings und Spielideen zu finden, das ist sozusagen unser Credo. Wir glauben einfach – und haben das auch bei unseren Vorbereitungen herausgefunden –, dass die 60er-Jahre bislang nicht abgedeckt wurden. Das ist der Grund dafür, dass wir uns auf dieses Thema stürzen. Außerdem bietet diese Zeit viel Stoff, da damals einiges passiert ist. Wir versuchen, alle relevanten Themen in unserem Spiel umzusetzen."

PC Games: Zum Beispiel auch die legendären Schlagworte „Sex, Drugs and Rock 'n' Roll". Glaubt ihr nicht, dass das Probleme mit dem Jugendschutz geben könnte?

Filipp: „Das stimmt, „Sex, Drugs and Rock 'n' Roll" ist ein wichtiger Aspekt des Spiels, wenn nicht gar der wichtigste. Es ist einfach so, dass das Setting dies so vorgibt, und es würde etwas Entscheidendes fehlen, wenn wir es nicht thematisieren. Allerdings behandeln wir den Stoff so, dass wir hoffentlich keine Probleme mit den Jugendschützern bekommen, wir wollen ja nicht von allen gehasst werden. Wir arbeiten stark daran, eine vernünftige Lösung zu finden, wie wir das Thema transportieren können, aber gleichzeitig nicht in Bedrängnis wegen der Altersfreigaben kommen."

PC Games: Habt ihr denn konkrete Vorbilder oder Vorlagen aus dieser Zeit, auf die ihr euch stützt?

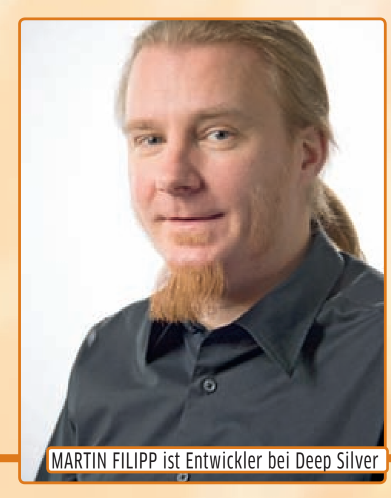
Filipp: „Wir haben viel recherchiert und bauen einige Geschehnisse in **Ride to Hell** ein, die damals tatsächlich so passiert sind – welche genau, verraten wir allerdings noch nicht. Dazu kommt natürlich die typische Musik, wie man sie etwa aus **Easy Rider** kennt, auf deren Texten zum Beispiel auch die eine oder andere Mission basiert."

PC Games: Sprechen wir doch mal über euren großen Konkurrenten **GTA 4**. Habt ihr Angst vor Rockstars Erfolgsreihe?

Filipp: „Angst vor **GTA 4**? Nein, das muss man nicht haben. Klar, die **GTA**-Reihe hat dieses ganze Open-World-Genre geprägt, aber sie steht dennoch für sich. Wir schwimmen auch in diesem Teich, mehr nicht. Außerdem waren wir ja Teil der **GTA**-Spiele, deshalb fürchten wir uns noch weniger davor."

PC Games: Was hebt euch von **GTA 4** ab? Was macht ihr besser?

Filipp: „Ob wir besser sind, das kann ich nicht sagen. Das wäre vermessen. Aber wir bieten einige Inhalte, die es so in anderen Titeln nicht gegeben hat und die auch in **GTA 4** nicht enthalten sind. Wir versuchen uns einfach damit von der Konkurrenz abzuheben."



MARTIN FILIPP ist Entwickler bei Deep Silver

DIE VORLAGEN

Vom Comic zum Film zum Spiel: Der Action-Kracher ist in vielen Medien zu Hause.

Am Anfang war der Comic: Zeichner Mark Millar erfand 2002 die Geschichte rund um den Versager Wesley, der vom Niemand zum besten Killer der Welt aufsteigt. Die Handlung ist abgedreht, voll von Superschurken und -helden, derben Sprüchen und jeder Menge Gewalt.
Der Kinofilm, in dem James McAvoy als Wesley die Hauptrolle spielt, geizt ebenfalls nicht mit Brutalität und atemberaubenden Action-Einlagen, entfernt sich aber etwas von der ursprünglichen Geschichte.

▲ **KÖPFE RUNTER** | Deckungen lassen sich aneinanderreihen, sodass Wesley blitzschnell die Position wechselt und damit die Feinde verwirrt.

▲ **UM DIE ECKE** | Die verbogene Flugbahn im Bild verrät es: Hier führt Wesley gerade ein Spezialmanöver aus, die „curved bullets". Nur so erwischen Sie Gegner, die sich verschanzt haben.

◄ **SCHUTZ** | Feinde lassen sich einfach als menschliches Schutzschild missbrauchen. Den Gegnern ist das egal, sie halten trotzdem weiter drauf.

Neue Helden im Spiel

Erprobtes Spielprinzip

Von: Robert Horn

Zwei Worte, die diesen Titel perfekt umschreiben: Action und Brutalität.

Wanted

Bitte, bitte lassen Sie sich nicht von den Screenshots oben täuschen! Die sind nämlich eher mangelhaft, wie wir finden, doch bessere konnten uns die Entwickler bisher nicht zur Verfügung stellen. Auf der Games Convention in Leipzig haben wir **Wanted** angeschaut und wissen: Der Action-Kracher sieht weit besser aus, als es die Bilder vermuten lassen.

Worum geht es? Das Spiel erzählt die Geschichte des gleichnamigen Films weiter, der derzeit in den Kinos zu sehen ist: Ein Geheimbund von Assassinen (die Bruderschaft) operiert ohne Wissen der Normalbevölkerung und verfügt über erstaunliche Fähigkeiten: Die Auftragsmörder sind extrem gute Schützen und können Kugeln sogar um Hindernisse herum lenken (die sogenannten „curved bullets"). Wesley Gibson, der Held des Filmes, ist ein solcher Könner. Mit ihm ballern Sie sich durch zehn Levels voller Bösewichte und nutzen das volle Repertoire Ihrer Ausbildung. Die Vorgehensweise ist dabei nicht gerade zimperlich: Im Nahkampf erledigt Wesley Gegner auf unsanfte Weise mit einem Messer und verfügt dabei über verschiedene Manöver.

Noch heftiger fallen Schusswechsel aus: Natürlich dürfen Sie ganz normal feuern, doch besonders spektakulär sehen die Spezialmanöver aus: Die „curved bullets" verschießen Sie, wenn Gegner hinter Deckung verharren. Leicht lassen sich so mehrere Gegner auf einmal ausschalten, da die Flugbahn des Geschosses eingeblendet wird. Tragen Sie zwei Kanonen, können Sie sogar ein Doppelpack „curved bullets" verschießen, die sich am Ende des Fluges treffen und explodieren. Oder Sie halten einfach die Zeit komplett an und pumpen ganze Magazine in die wehrlosen Opfer. Pixelblut fließt dabei zuhauf, bleibt sogar am Protagonisten kleben. Wird das zu brutal für Deutschland?

Das Credo der Entwickler lautet jedenfalls: auf die Action konzentrieren. Einen Mehrspielermodus wird es deshalb nicht geben, genauso wenig wie die Auto-Verfolgungsjagden aus dem Film. Alles, was zählt, sind imposante Schießereien. Und die sehen wirklich besser aus als auf den Bildern! ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Der Abschnitt, den ich gesehen habe, hatte es wahrlich in sich: Wesley kämpft sich durch ein abstürzendes Passagierflugzeug, mäht haufenweise Gegner mit Zeitlupen- oder „curved bullet"-Funktion um und hechtet von Deckung zu Deckung. Zimperlich ist er dabei nicht, Blut spritzt in Massen. Ein Umstand, der selbst die Entwickler gestehen lässt: „Das wird richtig schwer für Deutschland!"

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Grin**
ANBIETER: **Warner Bros. Interactive**
TERMIN: **4. Quartal 2008**



DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR präsentiert:

Die schnellsten Serien PCs der Welt!

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling
Bestell-Hotline: 022 36 / 848 0

www.COMBAT-READY.de & www.Kostenlose-PC-Kaufberatung.de auch für Fremdprodukte!

COMBAT! Silentium PC Q9300@3.4 GHz 9800GTX



ABIT IP35P mit Intel P35 Chipsatz
Intel Core 2 Quad Q9300 @ 3.4 GHz
2048 MB DDR2-1066 RAM Mushkin
500 GB SATA HDD 16MB Samsung
22X SATA DVD Brenner Samsung
512MB GF 9800GTX Combat Mod U-XL
700W be quiet! Low Noise Netzteil
1.5 -> 1.8 Sone ! 15820 3D Mark

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

899.95

Silentium E8400 mit Windows VISTA™



Intel Core 2 Duo E8400 3.0 GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
320 GB SATA HDD 16M Samsung
512 MB ATI Radeon 4850
22X SATA DVDRW/350W Silent
Microsoft® Windows VISTA™
Home Premium 32 Bit
0.7(Idle)-> 1.2 (max.) Sone !

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

599.95

COMBAT! Silentium E8600 3.33GHz 2x 4850 CF



Intel Wolfdale E8600 3.33GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin Kit
Mainboard Asus P5Q Pro
500 GB SATA HDD 16MB Samsung
22X SATA DVD Brenner Samsung
2x512MB ATI Radeon 4850 Crossfire
550W be quiet! Netzteil
inkl. Windows Vista™ HP32
1.2 -> 2.2 Sone ! 16531 3D Mark

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

999.00

COMBAT! Gaming Q6600 @ 3.2 GHz 9800GTX



ABIT IP35P mit Intel P35 Chipsatz
Intel Core2Quad Q6600 @ 3.2 GHz
2048 MB DDR2-1066 RAM Mushkin
320 GB SATA HDD 16MB Samsung
22X SATA DVD Brenner Samsung
512MB XFX nVidia GF 9800GTX
700W be quiet! Low Noise Netzteil
1.1 -> 1.8 Sone ! 15972 3D Mark

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

799.95

OC-Komponenten

ab sofort erhalten Sie bei uns im Shop getestete OC Komponenten:
schnellste 9800GTX am Markt:
9800GTX Ultra XXL mod by Combat OC Team 810MHz/2300MHz/128@2000 229,95
schnellste ATI Radeon 4850 und 4870 in Vorbereitung! Auch mit Wasserkühlung.
pre-tested OC CPUs + Mainboards
regelmäßig verfügbar: QX 9650@ 4.0GHz, Q9450@ 3.6GHz, Q9300@3.4, E8400@4.0

COMBAT! Silentium Q9450@ 3.6 GHz GTX 280



Intel Core 2 Quad Q9450 @ 3.6 GHz
2048 MB DDR2-1066 RAM Mushkin
Mainboard mit Intel P35 Chipsatz
750 GB SATA 32MB Samsung
22X SATA DVD Brenner Samsung
1x1024MB nVidia GeForce GTX 280
700W be quiet! Low Noise Netzteil
0.9 -> 2.2 Sone ! 19403 3D Mark

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, Hotline, ..

1199.95

COMBAT! Gaming Q9450 @ 3.6 GHz 9800GTX U-XXL



ABIT IP35P mit Intel P35 Chipsatz
Intel Core 2 Quad Q9450 @ 3.6 GHz
4096MB DDR2-1066 RAM Mushkin
750 GB SATA HDD Samsung 32MB
22x SATA DVD Brenner Samsung
512MB 9800GTX COMBAT Mod U-XXL
700W be quiet! Low Noise Netzteil
1.3 -> 2.2 Sone ! 18523 3D Mark

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

999.95

GREY ist DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR und Deutschlands einziger PC Hersteller der Ihnen Zufriedenheit garantiert! Sie kaufen bei uns ein von unseren Spezialisten auf (Hoch) Leistung, Geräuscharmut und Langlebigkeit konzipiertes High End Produkt mit perfektem Service. Im Kaufpreis jedes COMBAT READY! PC ist das umfangreichste Garantie- und Servicepaket enthalten, das es weltweit am Markt gibt. Wir garantieren Ihnen schnellen und effizienten Service. Ihren neuen COMBAT READY! PC können Sie mit unserem Blitzversand schon morgen um 12.00* anschalten. Schneller und bequemer geht es nicht! Sparen Sie durch direkten Einkauf beim Hersteller, denn Sie kaufen Ihren COMBAT READY! PC bei uns direkt ab Werk. Jeder COMBAT READY! PC wird bei uns von der Assemblierung über die Endkontrolle und die Verpackung von nur einem Techniker gefertigt. Unsere serverunterstützte Endkontrolle prüft bei jedem PC die Kompatibilität, Richtigkeit und Funktion. Sie erhalten eine Qualitätsurkunde, auf der unser Techniker mit seiner Unterschrift für die Qualität und Einhaltung unserer hohen Produktionsstandards bürgt.

60 Monate Garantie, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht, 3D GAMER Upgrade Garantie!

Silentium Q6700 +Windows VISTA™



Intel Quad Q6700 4x 2.66 GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
Mainboard mit Intel P35 Chipsatz
500 GB SATA 16MB Samsung
896MB nVidia GeForce GTX 260
22X DVDRW / 550W be quiet!
Microsoft® Windows VISTA™
Home Premium 32 Bit
0.7(Idle)-> 2.1 (max.) Sone !

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da! Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

869.95

Kaufen Sie beim Testsieger!

z.B. GAMESTAR 04/07 „schnell und leise zum Testsieg“ und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem ...Gaming PC den Gesamtsieg“. Fazit: „Tolles Spielepaket“
z.B. VISTA MAGAZIN 09/07 „... Kaufen, wenn Sie schon immer einen sehr gut verarbeiteten, leisen und leistungsfähigen Komplett-PC ...haben möchten.“
z.B. PC MAGAZIN 01/08„ ..sehr gut ausgestattet, rasend schnell, in tolle Gehäuse gekleidet .. . Er ist schneller. .., verfügt über bessere Serviceleistungen und ist geradezu liebevoll verarbeitet.
z.B. Windows Vista 01/08„ ..an der hervorragenden Verarbeitung müssen sich die anderen ... messen lassen. Leise, aber leistungsfähig und schnell.

www.Grey-Computer.de

Besuchen Sie auch unsere Seite mit den „leisesten Serien-PC der Welt!“ Office, Multimedia und Gaming PCs mit 0.1 Sone!



Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen. VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

Tel.: 0 22 36 848-0

Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert ! inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandversand!

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH
DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR

Neue Helden im Spiel
Innovatives Spieldesign
Ausgefallene Optik
Wow!

DURCHSCHLAGEND | Mit einem Tritt schalten wir diesen Gegner ohne Waffengewalt aus.

GLEICHGEWICHT | Auf schmalen Wegen müssen Sie die Balance wahren, um nicht zu fallen.

KAMPFLUST Auch in Mirror's Edge gibt es Waffen – so gelangen Sie daran.

1 2 3 4 5

Sie können **Mirror's Edge** ohne Einsatz von Bleispritzen spielen. Doch wenn es nicht anders geht, entwaffnen Sie Ihre Feinde kurzerhand. Per Fußtritt verwirren Sie den Gegner, nehmen ihn in den Schwitzkasten und entreißen ihm seine Knarre. Weit entfernte Gegner sind so kein Problem mehr.

Von: Sebastian Thöing

Wir wagten einen Blick in den Spiegel: So spielt sich Mirror's Edge auf dem PC.

Mirror's Edge

Und, Spieglein, welches ist das schönste Ego-Action-Adventure im Land? Vielleicht **Mirror´s Edge**: Es sieht grandios aus. Grafisch hat sich Entwickler Dice ins Zeug gelegt, haben die schwedischen Entwickler doch ohnehin ein Händchen für herausragende Technik, siehe **Battlefield 2142**. Weil gute Grafik allein zwar schön ist, aber noch kein ordentliches Spiel macht, legten wir den Fokus als Nächstes auf die Steuerung. Und merkten, dass ihre Schöpfer lange an ihr feilten.

Die aus Shootern bekannte Tastenkombination „WASD" lässt Heldin Faith gehen, die Maus gucken. So weit alles normal. Eine Sprint-Taste fehlt – mit Absicht: Je länger Sie „W" drücken, desto schneller rennt Faith durch die Gegend. Drücken Sie die Leertaste, um einen Sprung auszuführen. Wenn sich der Charakter auf ein Hindernis zubewegt, so bemerkt das System, welcher Sprung der geeignete ist. Bei weiten Hüpfern bedarf es eines Drucks auf die Shift-Taste, kurz bevor Faith auf den Boden schlägt, denn so rollt sie sich ab und ist binnen Sekunden wieder im Dauerlauf. Springen, Abrollen, Rennen – drei Sachen, die nahtlos ineinander übergehen und sich leicht erlernen lassen.

Wenn kein Abgrund, sondern Mauern im Weg stehen, rutscht Faith mittels Shift-Taste darunter hindurch. Gewaltsprünge über richtig, richtig große Hindernisse funktionieren via Reaction-Time, eine Art Zeitlupe: Sie erlaubt punktgenaues Timen. Mit der rechten Maustaste öffnet Faith Türen oder entwaffnet Gegner, die linke dient zum Schlagen und Schießen. „Q" leitet eine Drehung um 180 Grad ein – wichtig, um von einer Häuserwand an die benachbarte und von dort wieder zurück auf ein Dach zu hüpfen.

Die Steuerung erweckt einen durchdachten Eindruck, sie reißt den Spieler in einen andauernden „Flow" hinein: Man spielt, man kämpft, man springt, man rutscht, man dreht sich irgendwann wie in schlafwandlerischer Sicherheit, sprich: Es fließt, derweil man sich in die Welt von **Mirror's Edge** hineingezogen fühlt. ❑

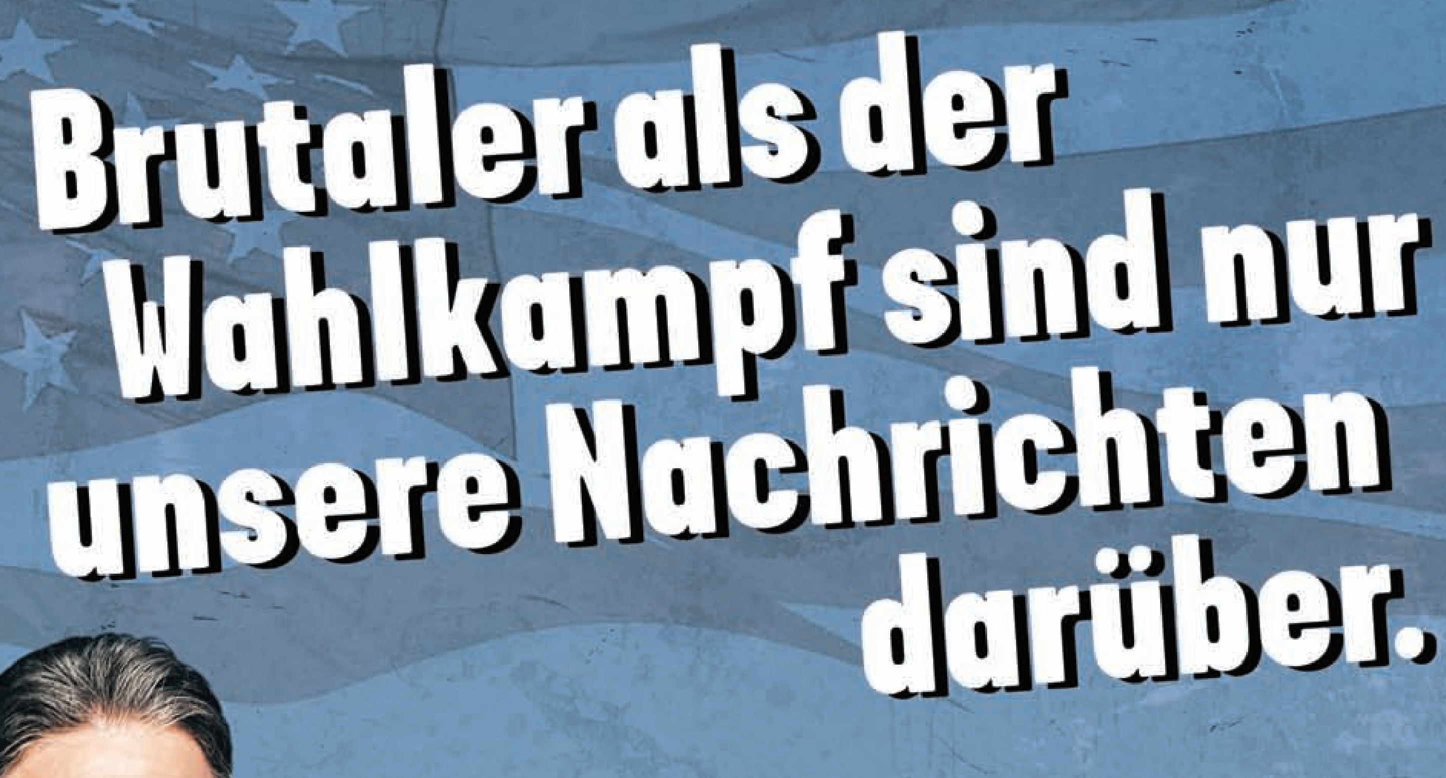
ERSTEINDRUCK

Sebastian Thöing



Ich bin überwältigt. Sowohl von der intuitiven Steuerung als auch von der bombastischen Grafik. Doch da beide Elemente nur Teile eines Ganzen sind, bleibt abzuwarten, was aus der Atmosphäre, der Spannung, der Langzeitmotivation, den Spielmodi und nicht zuletzt dem Spielspaß wird. Wenn EA Dice hier genauso viel Sorgfalt an den Tag legt, wird Mirror's Edge ein Knaller.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **EA Dice**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **11. November 2008**







DIE NEUE SHOW AUS DEN USA.

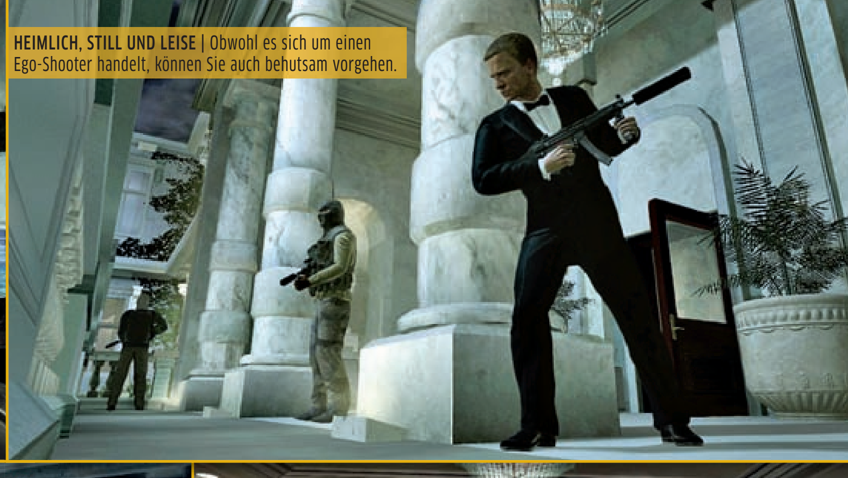
COMEDY CENTRAL

THE DAILY SHOW WITH JON STEWART

DIENSTAG 23:30

COMEDYCENTRAL.DE


VIELFALT | Treyarch setzt auf Abwechslung. Ob Pool-Landschaft, Hotel-Lobby oder Verfolgungsjagden über die Dächer – Sie bekommen einiges geboten.


HEIMLICH, STILL UND LEISE | Obwohl es sich um einen Ego-Shooter handelt, können Sie auch behutsam vorgehen.

Von: Sebastian Weber

Die Lizenz zum Töten: Die beste Voraussetzung für ein packendes Action-Spiel.


PRÜGELKNABE | Haben Sie sich unbemerkt an einen Gegner herangeschlichen, schalten Sie ihn lautlos im Nahkampf aus.


HÜBSCH | Als Grafikmotor dient die Engine von **Call of Duty 4: Modern Warfare**. Die Levels sind entsprechend schön anzusehen.

James Bond: Ein Quantum Trost



Pünktlich zur Veröffentlichung des neuen **James Bond**-Streifens **Ein Quantum Trost** erscheint auch eine passende Spieleumsetzung des Agentenfilms, die den Vorgänger **Casino Royale** und **Ein Quantum Trost** miteinander vereint. Die Entwickler sprechen davon, mit **James Bond: Ein Quantum Trost** sozusagen den Director's Cut der Filme zu schaffen, da das Spiel hier und da Informationen liefert, die im Kino aus Zeitmangel der Schere zum Opfer fielen.

James Bond: Ein Quantum Trost spielt sich actionbetont. Wenn der wunderbar digital nachgebaute Daniel Craig mit einer Knarre in der Hand durch die hübschen Levels läuft, sehen Sie das Geschehen mit seinen Augen. Dann spielt sich das **James Bond**-Abenteuer wie sein technischer Pate **Call of Duty 4: Modern Warfare**. Sie betreten einen Raum, lösen an einer Stelle ein Skript aus, das Dutzende Gegner auf Sie einstürmen lässt. Geraten Sie dabei allerdings zu sehr unter Druck, gehen Sie hinter Säulen, Kisten oder anderen schusssicheren Hindernissen in Deckung. In Sicherheit schwenkt die Kamera und Sie erspähen Bond aus der Third-Person-Sicht, haben so mehr Überblick. Das alles inszenieren die Macher unglaublich actionreich und teilweise mit ausgeklügelten Kamerafahrten und Slow-Motion-Momenten.

Doch **James Bond: Ein Quantum Trost** ist kein typischer Ego-Shooter: Wer möchte, schleicht vorsichtig durch die Areale und lässt den Dampfhammer in der Jackentasche. Die Fähigkeit, Deckung zu suchen, macht dies möglich. Denn nur so pirschen Sie sich an Ihre Gegner heran und schalten sie dann per Knopfdruck lautlos im Nahkampf aus. Auch diese Sequenzen setzen die Programmierer – wie aus dem Film **Casino Royale** bekannt – drastisch, aber verblüffend geschmeidig und stimmig in Szene.

Damit bei all der Ballerei das Gameplay auf Dauer nicht zu stupide wird, haben die Entwickler noch weitere auflockernde Elemente eingebaut: So hacken Sie Kameras, um sich eine bessere Übersicht über das Level zu verschaffen, oder öffnen in einem Minigame, das an **Mass Effect** erinnert, unter Zeitdruck Türen. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber

Ich war skeptisch, als ich auf der Games Convention die Präsentation des Spiels besuchte. Zu viele schlechte Filmumsetzungen sind schon auf meinem Schreibtisch gelandet. Aber **Ein Quantum Trost** hat mich überrascht: Die Mischung aus Ego- und Third-Person-Shooter, gepaart mit Action- und Schleichsequenzen, macht Laune. Ich hoffe nur, dass sich das über die gesamte Spielzeit hält.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Treyarch**
ANBIETER: **Activision Blizzard**
TERMIN: **30. Oktober 2008**

PROMINENTE UNTERSTÜTZUNG

Treyarch hat Schauspieler Daniel Craig verblüffend detailgetreu ins Spiel integriert – das war anfangs jedoch ein wenig problematisch:

Die Entwickler plaudern während der Präsentation aus dem Nähkästchen. Daniel Craig hatte sich zu Beginn der Arbeiten am Spiel geweigert, daran mitzuarbeiten, weshalb auch ein professioneller Sprecher James Bond seine Stimme lieh und nicht der Darsteller selbst. Erst, nachdem Craig das Spiel ausprobiert hatte und es für gut befand, erklärte er sich bereit, den Entwicklern zur Seite zu stehen. Seitdem gibt er sogar Tipps, was im Spiel gut funktioniert und was nicht: „Daniel hat wirklich Spaß an Videospielen und das hilft uns enorm", freut sich Garrett Young, Produzent bei Treyarch.



Bildquelle: Sony Pictures Releasing GmbH

Weitere Action-Spiele der GC

OPERATION FLASHPOINT 2

Mit neuen Informationen hielt Codemasters hinter dem Berg, dafür zeigten die Engländer an ihrem Stand erstmals bewegte Szenen aus dem heiß ersehnten Taktik-Shooter.

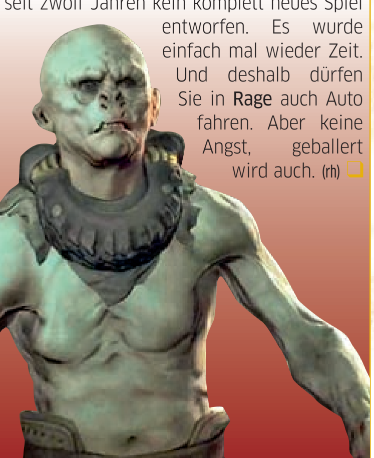
Wer Operation Flashpoint kennt, weiß, dass die Militärsimulation Wert auf Realismus legt. Auch der Nachfolger geht wieder in diese Richtung: Schauplatz ist eine kaum besiedelte Insel vor der Küste Japans, auf der ein Kampf um Ölreserven ausbricht. Codemasters eigenentwickelte Engine, die zuletzt in Race Driver: Grid zum Einsatz kam, stellt das Spielareal in eindrucksvoller Weitsicht dar, realitätsnahe Wettereffekte sowie Tag-und-Nacht-Wechsel sind ebenfalls an Bord. Dennoch: Mit Titeln wie Crysis oder Far Cry 2 kann die Landschaftsdarstellung nicht mithalten, teilweise wirkt sie zu trist und zu künstlich. Dafür stechen Motion-Capturing und Waffeneffekte hervor. Feuert ein Panzer sein gewaltiges Geschütz ab, schlägt gigantisches Mündungsfeuer aus dem Lauf, die Druckwelle wirbelt Staub und Dreck auf. Rund 50 verschiedene Kampfmaschinen bietet Ihnen Operation Flashpoint 2 an, um die Welt frei zu erkunden. Ein weiteres Highlight: Die Missionen, die keinen spezifischen Lösungsweg vorgeben. Zwar wirkt der Militäreinsatz noch nicht revolutionär, aber Taktik-Shooter-Fans sollten ihn dennoch in ihre Wunschliste aufnehmen – gerade auch weil Sie die Kampagne mit drei Freunden im Koop bestreiten dürfen. (web)



RAGE

Einen offiziellen Stand gab es zu diesem Titel nicht. Einige Info trotzdem:

PC Games traf Tim Willits von Entwicker id software am Stand von Electronic Arts. Dort plauderte der Leitende Spieldesigner fröhlich über Rage und die Zusammenarbeit mit EA. So soll Rage, ganz anders als vorherige id-Titel, deutlich komplexer werden. Spieler werden eine riesige Welt erforschen können und eine epische Geschichte erleben.
Hat id also genug von simplen Alles-über-den-Haufen-schießen-Spielen? Zumindest wollen sie mal wieder etwas anderes machen, so Tim. Schließlich hat id software seit zwölf Jahren kein komplett neues Spiel entworfen. Es wurde einfach mal wieder Zeit. Und deshalb dürfen Sie in Rage auch Auto fahren. Aber keine Angst, geballert wird auch. (rh)



DARK VOID

Capcom zeigte mit Titeln wie Lost Planet und Devil May Cry 4, dass auf den Konsolen beheimatete Entwickler passable PC-Spiele abliefern können. An ihrem Stand haben wir Dark Void angespielt.

Die Story ist simpel. Ein Pilot findet sich nach einer Bruchlandung im Bermudadreieck in einer anderen Dimension wieder, dem sogenannten „Void". Dort herrscht eine Alien-Rasse, die dem Invasor aus noch unbekannten Gründen nicht passt. Also schießt er fortan alles über den Haufen – Ihre Beschäftigung während des Spiels. Neben allerlei Wummen steht das Jetpack des Helden im Vordergrund, denn es wird für den „Vertical Combat" benötigt. So nennen die Entwickler es, wenn Sie sich gigantische Felswände emporschwingen. Dann schwenkt die Kamera unter die Spielfigur und zeigt, was Sie in der Höhe erwartet. Sprung für Sprung erklimmen Sie Vorsprung für Vorsprung und erledigen nebenbei Feinde. Stecken Sie Treffer ein, verlieren Sie die Balance und müssen schnell auf eine Taste hämmern, um sich wieder festzuhalten – eine Spielmechanik, welche die Entwickler immer wieder nutzen. Grafisch präsentiert sich Dark Void gut, teils sogar sehr gut, jedoch nicht herausragend. Bleibt abzuwarten, ob das Dauer-Geballer nicht zu schnell langweilig wird. (web)



SAINTS ROW 2



Kooperativer Mehrspieler-Modus, lustige Geschichte, ulkige Charaktere – mit Saints Row 2 will Volition das Open-World-Genre durch den Kakao ziehen.

Was für ein bizarrers Bild: Chris King, Produzent von Saints Row 2, spielt eine beleibte Frau mit roten Haaren. Daneben steht ein Entwickler, er kommentiert: „Bei der Kreation des Charakters sind kaum Grenzen gesetzt. Wenn Sie möchten, erstellen Sie Ihre eigene Mutter." Kurz darauf prügelt sich das feurige Ungetüm mit inflationär aufgetragener Schminke in die Freiheit: Ausbruch aus dem Gefängnis von Stillwater, Schauplatz des Spektakels. Die Dame vermöbelt Polizisten, missbraucht Wärter als menschliche Schutzschilde, schmeißt sie durchs Fenster, benutzt Schlagstöcke, Maschinengewehre, Sprengsätze. Letztere haften an Wänden und Gegnern, die hysterisch versuchen, die klebende Bombe abzuschütteln.
Das Schauspiel mag ein lustiges sein, doch als Blender versagt es den Dienst. Die KI ist dämlich, wendet dem weiblichen Wirbelwind den Rücken zu, zielt in Richtungen, als wäre sie blind. Sie ist Kanonenfutter, das die Nasen jener zum Rümpfen bringt, die spielerische Herausforderung suchen. Beim Entwickler besteht Handlungsbedarf: Bitte programmiert den Gegnern ein Hirn in ihre Hohlbirne, lasst kein Potenzial verkümmern! Denn was das Spiel an Kuriositäten aufweist, reicht allemal, um GTA 4 ein wenig unberührbarer zu machen. (twi)

BORDERLANDS

Massiv viele Waffen, dazu Rollenspiel-Elemente und ein Koop-Modus, heraus kommt Borderlands.

Die Macher von Gearbox Software bezeichnen ihr Werk als RPS, also eine Mischung aus Shooter (FPS) und Rollenspiel (RPG). Ein Rollenspielaspekt, der es den Entwicklern besonders angetan hat, ist die Beute. Wie suchterzeugend die Jagd nach immer besserer Ausrüstung ist, zeigen Spiele wie World of Warcraft in Perfektion. Ebendiese Komponente findet sich auch in Borderlands: Immer wieder stoßen



Sie auf Kisten oder plünderbare Knochenhaufen, in denen Sie Waffen oder Klamotten abgreifen können. Natürlich lassen auch erledigte Gegner begehrte Stücke fallen. Hierbei gilt: Was Sie sehen, bekommen Sie: Schießt ein Feind etwa mit einer Elektrowaffe auf Sie, werden Sie bei seinen Überresten später auch genau diese Wumme finden. Borderlands kreiert über ein kompliziertes System immer wieder neue Waffen, die es aus verschiedenen Komponenten zusammensetzt. Nur so kommt die bisherige Spitzenzahl von 653.000 Waffen zustande. Noch dazu haben alle Kanonen spezielle Eigenschaften, etwa zusätzlichen Säure- oder Elektroschaden.
Noch mehr Rollenspiel verspricht die Klassenwahl zu Beginn des Abenteuers. Drei verschiedene Typen wird es geben: den Soldier, einen Hunter (entspricht dem klassischen Rollenspiel-Dieb) und den sogenannten Siren, der etwa einem Magier gleichkommt. Über das Abschließen von Quests und Erledigen von Gegnern erhalten Sie Erfahrungspunkte und steigen im Level auf. Besonders cool ist der Rucksack („Digital Backpack"), der unendlich viel Ausrüstung verstaut. Bei so vielen Waffen ist das aber auch angebracht. (rh) ❑

FIELD OPS

Lange hat's gedauert, jetzt ist es sicher: Field Ops befindet sich noch immer in der Entwicklung. Release: Anfang 2009.

Nach einem Lizenzstreit ist der Hybrid aus Echtzeit-Strategie und Ego-Shooter beim Publisher The Games Company gelandet. Die Story von Field Ops ist schnell erzählt: Putschisten stürzen die kubanische Regierung, beschaffen sich Atomwaffen, bedrohen die USA – Sie intervenieren. An Ihrer Seite kämpft ein Team aus 15 Soldaten, unterschiedlich bewaffnet und mit speziellen Fähigkeiten. Die Besonderheit: Via Tastendruck wechseln Sie ohne Ladezeiten aus der Iso-Perspektive in die Ego-Ansicht, schlüpfen so in die Rolle jedes Teammitglieds. (twi) ❑

PRINCE OF PERSIA

Das siebte Abenteuer des Prinzen – mit neuem Stil, neuen Bewegungen und charmanter Begleitung.

Ubisoft nutzte die GC, um neue Bewegungen des Prinzen zu enthüllen: Er kann sich auch kopfüber an Wänden entlanghangeln. Das Spielkonzept indes bereitet uns noch Sorgen: Hält es bei Laune, lange akrobatische Passagen mit wenigen Eins-gegen-Eins-Kämpfen abwechseln zu lassen? Die schöne Elika kommt nicht nur per Knopfdruck zur Hilfe, sondern bewahrt den Prinzen auch vorm Abstürzen oder Sterben. Ob das Spiel dadurch nicht zu einfach werde, wollten wir von Ubisoft wissen: „Nein – wir machen nur das Scheitern weniger frustrierend." Und noch ein Fragezeichen: die Steuerung auf dem PC. (bur) ❑

ARMED ASSAULT 2

Die Altmeister der digitalen Taktikschlachten gehen erneut nach bewährtem Prinzip vor: Realismus über alles.

Theoretisch könnten Sie in Armed Assault 2 nach den Sternen navigieren, so realitätsnah gibt sich der Taktik-Titel – und alles andere als schüchtern: Etwa eine Million 3D-Objekte haben die Entwickler in ihr 225 km² großes Land gepackt. 50 Ortschaften und über 1.000 Kilometer Straße warten auf ambitionierte Hobby-Soldaten. Das reicht Ihnen noch nicht? Gut, dann reden wir von den 50 authentischen Fahrzeugen in 120 Variationen und den über 40 originalgetreuen Waffen, mit denen Sie das Land Chernarus befreien.
Hoffen wir, dass bei all der Zahlenspielerei eine Nummer dennoch möglichst klein bleibt: die der fiesen Bugs. Die Fehler kennen wir leider schon aus dem Vorgänger. (rh) ❑

VELVET ASSASSIN



Die gefährlichen Undercover-Einsätze von Violett Summer während des Zweiten Weltkriegs sind Kern des seit über fünf Jahren entwickelten Schleich-Shooters.

Das einst als **Sabotage** bekannt gewordene Action-Adventure gibt eine wahre Begebenheit wieder. Violette Szabo hieß die Britin, deren Mann noch vor der Geburt der gemeinsamen Tochter von Deutschen getötet wurde und die daraufhin Rache schwor.
Die nur leicht bewaffnete Violette Summer schleicht durch sechs Einastzgebiete, vom Warschauer Ghetto bis zu französischen Bunkern. Die Entwickler setzen bewusst auf die dramatischsten Momente des Krieges. **Velvet Assassin** zeigt keine Hinrichtungen, wohl aber die Exekutionsplätze und erzeugt Wirkung, weil die Vorstellungskraft das Fehlende füllt. **Velvet Assassin** schildert die Geschichte aus der Perspektive der im Krankenbett liegenden Violette. Die erzählerische Ebene in den Missionen bricht, sobald Sie Morphium-Spritzen benutzen. Dann wandelt Violette kurz im Schmerzmittel-Bullet-Time-Trance durch die Levels, weil sie im Krankenbett fabuliert. (bur) ❑



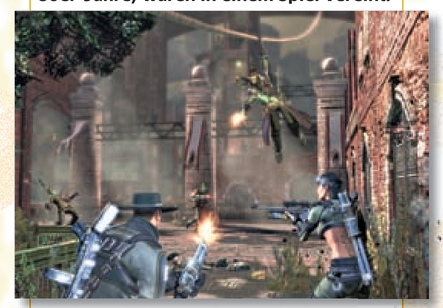
ALPHA PROTOCOL

Action oder Rollenspiel? Alpha Protocol bietet beide Elemente. Neben knackigen Schusswechseln soll auch der Rollenspiel-Faktor nicht zu kurz kommen.

Genau aus diesem Grund fährt Alpha Protocol einige Elemente auf, die zur Grundausstattung eines echten Rollenspiels gehören. Spieler dürfen ein eigenes Haus besitzen. Rennen Sie dort etwa ins Bad, können Sie Frisuren und Aussehen Ihres Helden komplett verändern. Auch die Klamotten sind austauschbar. Je nach Gelegenheit schlüpfen Sie in den feinen Ausgehzwirn oder die schwer gepanzerte Kampfkleidung. Ebenfalls in Ihrem Haus rüsten Sie sich mit Waffen jeglicher Art aus.
Etwas von Mass Effect abgeschaut wirkt dagegen das Kommunikationssystem, mit dem Sie mit anderen Charakteren interagieren. Denn ähnlich wie bei Biowares Meisterwerk geben Sie lediglich Stimmungen an und keine direkten Antworten. So entscheiden Sie, ob Sie Ihr Gegenüber lieber unter Druck setzen, ihm schmeicheln oder versuchen, ihn auszutricksen. Auch eine brutale Variante gibt es. Um das Ganze spannender zu machen, läuft während dieser Gespräche ein Timer mit, der Sie zwingt, intuitiv und schnell zu reagieren. Die Action von Alpha Protocol erleben Sie über die Schulterperspektive. Für Vorsichtige gibt es ein Schleich- und ein Deckungssystem. Dazu erhöhen passive und aktive Fähigkeiten Ihr Repertoire, etwa durch unendlich Munition für kurze Zeit. (rh) ❑

DAMNATION

Stellen Sie sich vor, Lara Croft und Marshall Bravestar (eine Kult-Cartoon-Figur der 80er-Jahre) wären in einem Spiel vereint.



Neben dem sehr ungewöhnlichen Setting „Steam-Punk-Western“ versucht sich Damnation auch an einer neuen Genre-Synthese zwischen Action und Adventure. Denn bei der Tomb Raider-Serie seien, führt Designer Jacob Minkoff aus, die Gefechte dort eher ein Abschlussgedanke nach dem Rätseln. „Bei uns sind Abenteuer und Kampf dagegen wirklich gleichberechtigt.“

Vertikales Gameplay, so nennen die Entwickler ihren Ansatz zur Gestaltung der Spielwelt. Natürliche Hindernisse oder auch Gebäude strecken sich mitunter über hundert Meter in die Höhe. Inwiefern dadurch der Spielablauf wirklich die versprochene Entwicklung nimmt, lässt sich nicht beurteilen. Die Elemente für ein schönes, geschmeidiges Action-Spektakel jedenfalls sind da. (bur) ❏

STREET FIGHTER 4

Prügelei auf der Games Convention 2008: Bei der Präsentation von Street Fighter 4 flogen die Fetzen. Der vierte Teil der langlebigen Prügelserie gibt sich traditionell im Gameplay, aber modern in der Optik.

Weil sich die alten Haudegen, darunter Ryu, Ken und M. Bison, als spielerische Reinkarnation ihrer selbst entpuppen, entsenden wir El Fuerte in den Kampf. Er ist einer der vier neuen Charaktere in Street Fighter 4. El Fuerte kämpft ausschließlich mit Schlagattacken, seine Beine tragen ihn flink durch die zweidimensionale Arena. Ort des Geschehens: ein belebtes Café. Im Hintergrund bedienen hübsche Kellnerinnen das jubelnde Publikum. Mit flotten Schlagkombinationen drängt El Fuerte seine Kontrahentin in die Ecke. Es sieht schlecht aus für C. Viper, die smarte Spionin aus den Vereinigten Staaten.

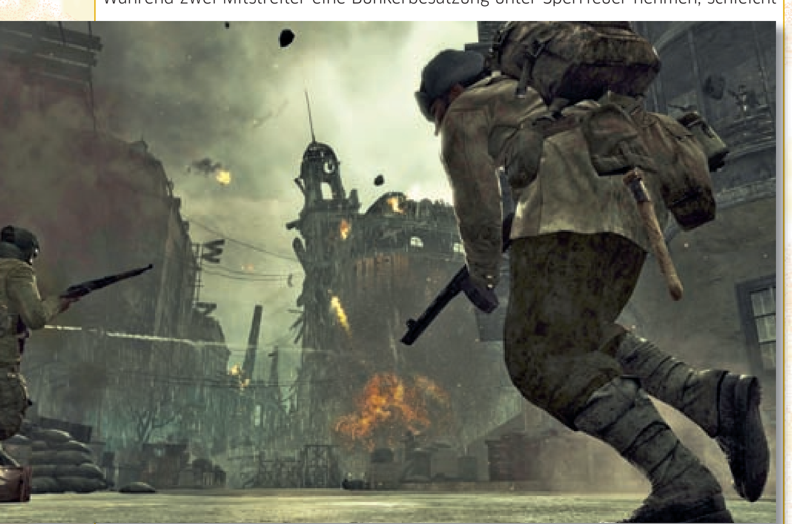
Während des Kampfes füllt sich am unteren Bildschirmrand die Komboanzeige. Einmal aufgeladen, ist eine Spezialattacke verfügbar – stark und spektakulär zugleich. El Fuerte sprintet los. Dann ist gutes Timing angesagt, sonst verfehlt er sein Ziel. Der Lucha Libre hechtet nach oben, reißt C. Viper mit hinauf. Die Kamera zoomt heran, macht einen Schwenk um das Geschehen. Kunterbunte Spezialeffekte zerreißen die Szenerie, dann krachen beide in Zeitlupe zu Boden. „K. o.!“ Ein Spielgenuss, der uns in dieser Qualität hoffentlich auch auf dem PC bevorsteht. (twi) ❏

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Zum ersten Mal konnten wir den Ego-Shooter auf der Games Convention selbst anspielen und stellten fest: wie immer, nur härter.

Mercenaries 2: World in Flames erschien bereits, Left 4 Dead kommt noch. Kooperative Mehrspieler-Modi liegen voll im Trend. Call of Duty: World at War macht da keine Ausnahme. Bis zu vier Spieler tummeln sich zusammen mit KI-Kollegen und -Gegnern auf den Schlachtfeldern und versuchen, das Kriegsgeschehen zu ihren Gunsten zu entscheiden. Dabei ist taktisches Vorgehen unabdingbar.

Auf der Games Convention nutzen wir die Chance, uns den Modus genauer anzusehen. Während zwei Mitstreiter eine Bunkerbesatzung unter Sperrfeuer nehmen, schleicht



sich ein anderer, bewaffnet mit einem Flammenwerfer, näher heran und zündet. Das Inferno stiftet Verwirrung unter den Feinden und macht den Bunker frei für unseren Vormarsch. Was die PC-Games-Redakteure innerhalb weniger Spielminuten erleben, begeistert. Ein besonderes Schmankerl und ebenso erschreckend wie intelligent im Design: getarnte, am Boden liegende, japanische Gegner. Der Blutdruck schnellt nach oben, wenn Sie, sich in Sicherheit wägend, vorpirschen und direkt vor Ihren Füßen plötzlich ein Gegner aus dem vermeintlichen Nichts auftaucht. Grafisch hinterlässt Call of Duty: World at War einen zufriedenenstellenden Eindruck, die Qualität eines Crysis erreicht die aus Modern Warfare bekannte Engine jedoch nicht. (st) ❏

X-BLADES

Ein Schnetzelspiel mit Manga-Optik – das hat auf dem PC Seltenheitswert.



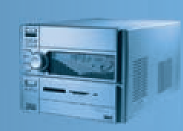
X-Blades setzt auf rasante Action, bei der Devil May Cry-Dante neidisch werden könnte: Die smarte Ayumi kloppt sich in atemberaubendem Tempo durch die Welten. Das Spiel selbst ermuntert Sie, möglichst oft die Klinge niederbrausen zu lassen, denn Kombos geben Ihnen zusätzliche Energie. Diese setzen Sie für magische Attacken ein. Damit ist es Ihnen zum Beispiel möglich, Gegner einzufrieren und dann mit einem gewaltigen Hieb in ihre Einzelpolygone zu zerlegen.

Auch Bullet-Time-Sequenzen, in denen die Zeit um Ayumi herum langsamer läuft, tragen zum immer durchgedrückten Gameplay-Gaspedal bei. Bullet-Time? Richtig, trotz des Settings verfügt Ayumi auch über Schusswaffen.

Diese drei Spiel-Elemente – Schnetzeln, Zaubern, Schießen – hält eine als cineastisch angepriesene Inszenierung zusammen, die viele Kameraschwenks und Videosequenzen einsetzt. Wie gut das funktioniert, erfahren Sie im Test in der nächsten Ausgabe. (bur) ❏

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

CREATIVE

Ultrarealistischer Spieleklang mit Headphone Surround für unterwegs!

Creative X-Fi Titanium

Fatal1ty Champion Series

Soundkarte mit vielseitigen Anschlussmöglichkeiten und komfortabler Bedienung für Pro-Gamer.

- PCIe x1 Soundkarte mit X-Fi Chipsatz und dem X-Fi-E/A-Modul für Frontanschlüsse
- hardwarebeschleunigte EAX 5.0- und OpenAL-Effekte
- Dolby Digital-Codierung in Echtzeit
- Digital-In/Out (optisch), 4x Line-Out
- Mikrofon-Eingang
- CMSS 3D-Technologie
- 24-Bit Crystalizer



179,-

Creative GigaWorks ProGamer G500

Das Lautsprechersystem mit THX-Zertifikat liefert überwältigenden Surroundklang für Spiele.

- 5x 36 Watt (RMS) Satelliten • 130 Watt (RMS) Subwoofer
- Frequenzbereich: 35 Hz bis 20 kHz • THX-Zertifikat
- Audioeingang für MP3-Player (3,5 mm Klinke)
- 5.1-Eingang (3x 3,5 mm Klinke)
- PowerTouch-Kabelfernbedienung



179,-

Creative Fatal1ty USB Gaming

Headset HS-1000

Von führenden Gaming-Champions empfohlen: Das Profi-Headset mit beispielloser Klangqualität.

- X-Fi-Technologie für EAX-Klangeffekte und präzise Raumklangwiedergabe
- hoher Tragekomfort • gepolsterte Ohrhörer
- leichtes, flexibles Kopfband
- präzise Sprachübertragung
- abnehmbares Mikrofon mit Geräuschunterdrückung
- USB-Anschluss



56,-



42,90

Creative Sound Blaster X-Fi Go!

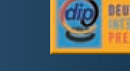
Die mobile Soundkarte sorgt für unglaublichen Spieleklang auf jedem Computer – überall!
Wie ein USB-Stick wird sie einfach an den PC angesteckt und liefert Ihnen atemberaubenden Spielesound mit X-Fi Headphone Surround und maximalem Realismus dank der Unterstützung von EAX Advanced HD.

- Xtreme Fidelity-Soundkarte im kompakten USB-Stick-Format
- X-Fi CMSS-3D für unglaublichen Surroundklang mit Kopfhörern
- X-Fi Crystalizer verbessert den Klang von Spielen, MP3-Musik und DivX-Soundtracks
- EAX Advanced HD-Unterstützung sorgt für maximalen Klangrealismus
- 1 GB Speicher für die Installationssoftware (keine CD erforderlich) und Spieleinstellungen
- passt an jeden Schlüsselanhänger und ist damit jederzeit griffbereit
- USB-Anschluss, Audio-In/Out (3,5 mm Klinke)

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

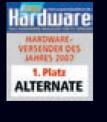
Mehr von ALTERNATE gibt's auf den Seiten 70-71











24 Stunden Bestellhotline:

01805-905040*

WWW.ALTERNATE.DE

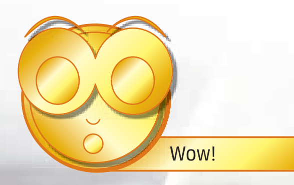
Musketier

Im 18. Jahrhundert kämpften Truppen nicht mehr mit Schwert und Schild. Dafür wurde die Muskete zur Hauptwaffe der Fußtruppen.

Empire: Total War

Von: Robert Horn

Neues aus der Kolonialzeit: Auf der GC gewährten die Entwickler tiefe Einblicke in ihr Mammutwerk.



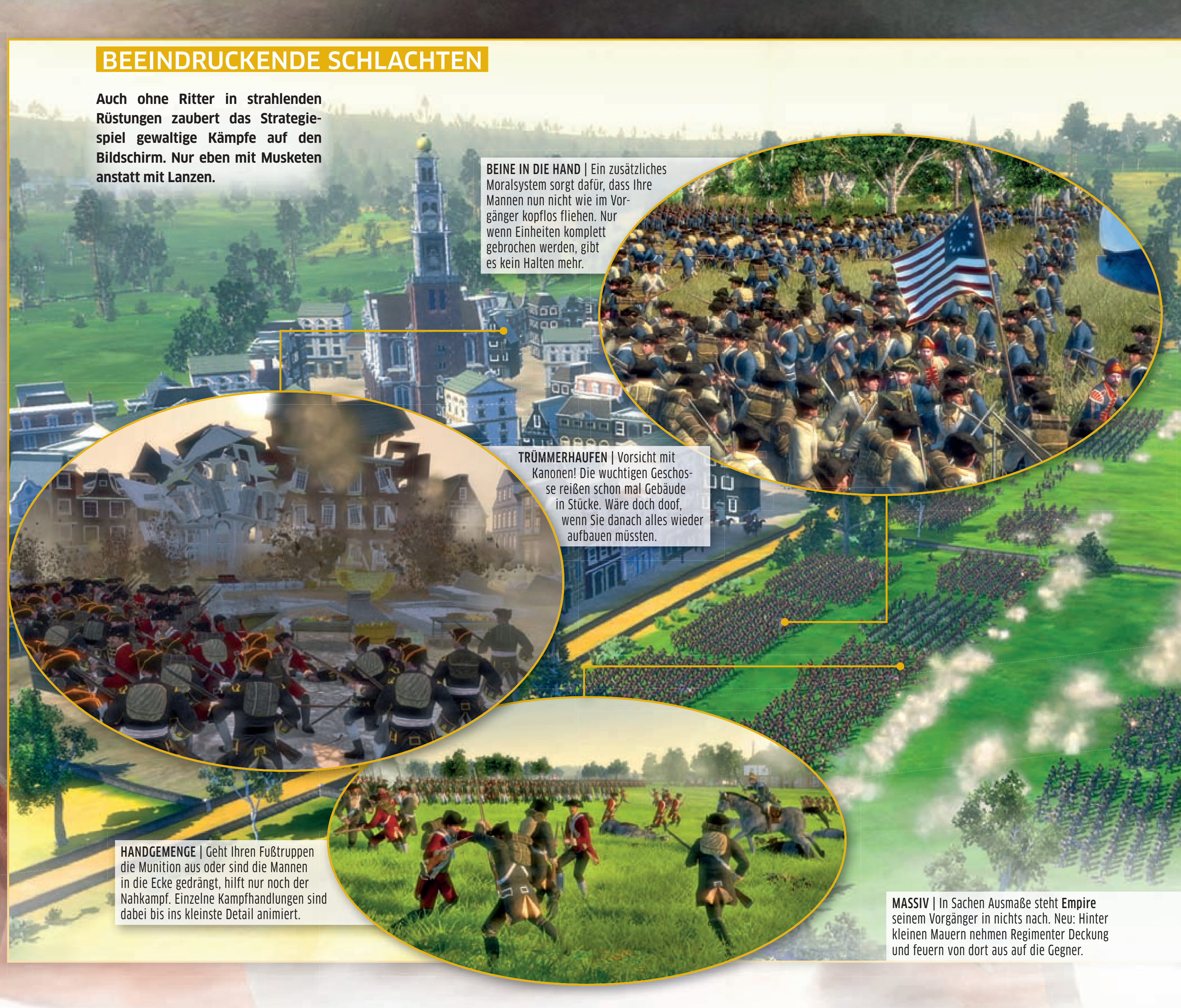
Stellen Sie sich vor, Sie gehen essen. Sie wissen, dass das Restaurant gut ist, und erwarten eine leckere Mahlzeit. Doch kaum betreten Sie die Gaststätte, schnappt Sie sich der Koch, befördert Sie gut gelaunt in ein Hinterzimmer und serviert Ihnen (und nur Ihnen!) dann einen Festschmaus, der Sie fassungslos, glücklich und pappsatt zurücklässt. Ähnlich ging es uns auf der Spielemesse Games Convention in Leipzig. Zwar hing uns dort der Magen ständig in den Kniekehlen, doch die Entwickler von Creative Assembly fütterten uns bei unserem Besuch am Sega-Stand mit unglaublich vielen Informationen über ihr Strategiespiel. Zumindest unser Reakteurshunger war damit erst mal mehr als gestillt:

Wie Sie wahrscheinlich bereits wissen, spielt Empire: Total War in der Kolonialzeit des 18. Jahrhunderts. Das bedeutet vor allem eines: Schwerter sind passé, stattdessen regiert Schießpulver die Schlachtfelder. Dank aufsetzbarer Bajonette kommt es jedoch immer noch zu Nahkämpfen. Die Schlacht, die wir gleich zu Beginn der Vorstellung genießen dürfen, ist dann auch Augenschmaus pur: Zwei gewaltige Armeen der Preußen und Engländer (beide mehrere tausend Mann stark) prallen vor einer kleinen Stadt in Mitteleuropa aufeinander.

Wie bereits in den Vorgängern ist auch bei Empire: Total War die richtige Strategie entscheidend, Aufstellung und perfekte Flankendeckung verhelfen zum Sieg. Die musketenbewehrten Fußtruppen können nun hinter Mauern in Deckung gehen und feuern von dort auf die anrückenden Truppen. Besonders gemein: Ein Forschungszweig (dazu später mehr) gewährt den Preußen eine Art frühzeitliches Minenfeld, das Spieler eigenhändig auslösen müssen. In unserer Schlacht breiten die Entwickler diese Waffe vor einer ungeschützten Flanke der Infanterie aus.

BEEINDRUCKENDE SCHLACHTEN

Auch ohne Ritter in strahlenden Rüstungen zaubert das Strategiespiel gewaltige Kämpfe auf den Bildschirm. Nur eben mit Musketen anstatt mit Lanzen.



BEINE IN DIE HAND | Ein zusätzliches Moralsystem sorgt dafür, dass Ihre Mannen nun nicht wie im Vorgänger kopflos fliehen. Nur wenn Einheiten komplett gebrochen werden, gibt es kein Halten mehr.

TRÜMMERHAUFEN | Vorsicht mit Kanonen! Die wuchtigen Geschosse reißen schon mal Gebäude in Stücke. Wäre doch doof, wenn Sie danach alles wieder aufbauen müssten.

HANDGEMENGE | Geht Ihren Fußtruppen die Munition aus oder sind die Mannen in die Ecke gedrängt, hilft nur noch der Nahkampf. Einzelne Kampfhandlungen sind dabei bis ins kleinste Detail animiert.

MASSIV | In Sachen Ausmaße steht **Empire** seinem Vorgänger in nichts nach. Neu: Hinter kleinen Mauern nehmen Regimenter Deckung und feuern von dort aus auf die Gegner.

Solch scheinbar leichte Beute will sich die gegnerische Armee nicht nehmen lassen und schickt flinke Reiterei ins Feld. Prompt endet die gesamte berittene Angriffswelle in einer krachenden Explosion. Fies!

Die künstliche Intelligenz, die in vorherigen Teilen nicht immer mit weisen Entscheidungen glänzte, scheint nun vollkommen überarbeitet. Denn sie bewertet nicht mehr nach einzelnen Aktionen (angreifen, Gegner vernichten, fliehen), sondern beurteilt Situationen im Gesamten. Etwa: Wie wichtig ist die Stadt für mich, wie viele Truppen verheize ich hier, wie viel Schaden kann ich anrichten und was nützt mir das für später? Sinnlos Truppen opfern gehört nicht mehr zum Plan der KI. Und so sehen wir, wie der Computer nach dem Verlust seiner Kavallerie einen kontrollierten Rückzug antritt, um seine Truppen im Stadtkern zu verbarrikadieren. Eine Einheit bezieht Stellung in einem vorgelagerten Bauernhof, um den Rückzug zu decken. Würden Spieler hier eine kampferfahrene Veteraneneinheit platzieren, könnte diese ganze Regimenter im Alleingang aufhalten.

Die Entwickler lassen sich darauf nicht ein und bomben das Haus kurzerhand mit schweren Kanonen in Grund und Boden. Hier gilt: Nur die richtigen Geschosse beschädigen Gebäude. Andere Kanonenkugeln etwa prallen vom Boden ab (Eine Technik, die laut Entwicklern Napoleon erfunden hat) und erweisen sich als verheerend für Fußtruppen. Doch angenommen, es würde regnen? Dann blieben die Kugeln im matschigen Grund stecken. Schießpulver würde nass werden, Musketen versagen und marschierende Truppen in Dreck gehüllt. All das berechnet das Spiel. Eine unglaubliche Detailarbeit, die uns fast sprachlos zurücklässt. Während das Haus in einer Staubwolke zu Bruch geht, hat die britische Armee den Stadtkern erreicht. Kaum rücken die Entwickler mit ihren preußischen Truppen nach, reagiert der Computer: Er versucht, seinen Gegner in enge Häuserschluchten zu zwingen, was sich negativ auf die Moral der Truppen auswirkt. Gleichzeitig ziehen kleinere Verbände durch die Seitengassen in den Rücken der Angreifer. Plötzlich stecken die Deutschen in der Falle, Panik bricht aus. Nur ein beherztes Eingreifen der Reservetruppen bringt den preußischen Truppen den Sieg.

> Die künstliche Intelligenz scheint nun vollkommen überarbeitet zu sein.

Übrigens können Sie, falls Sie das möchten, auch einfach die gesamte Stadt mit schweren Kanonen beschießen und so die Verteidiger niedermachen. Doch das hat schwere Folgen: Erstens müssen Sie die eroberte Stadt dann



KRIEGSGETÜMMEL | Typisch für die **Total War**-Reihe: Schlachten mit Tausenden von Einheiten.



REGATTA | Dank Physik-Engine brechen schwer beschädigte Schiffe imposant zusammen.



ANSTURM | Kavallerie ist das letzte Überbleibsel alter Zeiten. Verheerend ist sie trotzdem.

FRAGE? ANTWORT!

Fünf Dinge, die Sie über Empire: Total War wissen sollten.

1. Wie funktioniert der Handel? Gibt es spezielle Einheiten dafür?
Handelsflotten werden in speziellen Handelshäfen gebaut und von dort in die Welt geschickt. Handelsrouten können von Ihnen oder Ihren Feinden besetzt werden.



STOLZ AUS HOLZ | Bis Sie solche imposanten Schiffe Ihr Eigen nennen dürfen, dauert es eine Weile.

2. Wie taktisch sind Seeschlachten?
Bei Kämpfen zur See entscheidet nicht nur Windstärke und Ausrichtung der Schiffe über den Sieg. Verschiedene Munitionsarten zerfetzen Segel, dezimieren die Mannschaft oder legen das Ruder lahm. Dabei kracht alles getreu den Gesetzen der Physik in sich zusammen.

3. Wie erforsche ich neue Technologien?
Universitäten dienen der Erforschung neuer Technologien im militärischen, industriellen oder landwirtschaftlichen Bereich. Zusätzlich sorgen Gentlemen-Einheiten für eine schnellere Entwicklung. Eine Nation ohne Bildung kommt nicht sehr weit.

4. Wie ändere ich meine Regierungsform? Gibt es Revolutionen?
Im Parlament können Sie Wahlen einberufen, Minister austauschen oder Staatsoberhäupter bestimmen. Wenn Sie mit einer Revolution zu kämpfen haben, müssen Sie sich entscheiden, auf welcher Seite Sie im bevorstehenden Bürgerkrieg stehen.

5. Spielt Religion immer noch eine so wichtige Rolle wie im Vorgänger?
Religion existiert noch, allerdings ist sie nicht mehr die entscheidende Kraft wie im Vorgänger. Ein Volk benötigt noch immer den Glauben. Doch die Zeit der heiligen Kriege und Inquisitionen ist vorbei.

mühsam wieder aufbauen und zweitens ist die Zivilbevölkerung zu Recht maßlos sauer auf Sie und droht zu revoltieren. Ein mühsamer Häuserkampf ist für gut planende Strategen Pflicht!

Nach der ausufernden Schlacht zeigen uns die Entwickler das zweite große Standbein des Strategietitels: die Weltkarte. Hier verschieben Sie Einheiten rundenbasiert, bauen Städte oder bilden Truppen aus. Alles wie im Vorgänger. Doch die Spielwelt von **Empire** ist gigantisch: Denn neben Europa erobern Sie auch Amerika und Indien, um dort Kolonien zu errichten. Die Territorien selbst fassen viel mehr Städte als noch im Vorgänger. Ihre Einheiten platzieren Sie nun pixelgenau, ein gerastertes Spielfeld wie in **Medieval 2** existiert nicht mehr.

Das Errichten von wichtigen Gebäuden haben die Entwickler ebenfalls überarbeitet: Nun müssen Sie nämlich nicht mehr in die Stadtansicht wechseln, um etwa einen Hafen zu bauen, sondern tun das einfach an der gewünschten Stelle auf der Weltkarte. Um Truppen aufzustellen, mussten Sie im Vorgänger noch in den jeweiligen Städten Soldaten ausheben und dann an einem Punkt der Karte zusammenziehen – das gehört der Vergangenheit an: Jeder General ordert Truppen nun in seinem Einflussgebiet, je nachdem, welche Stadt in der Nähe ist. Die Forts, die solche Armeen errichten, haben nun eine weit strategischere Bedeutung als noch in **Medieval 2**: Denn die Festungen besitzen nun einen bestimmten Radius, den keine feindliche Armee durchqueren kann, ohne sie anzugreifen. Nun lassen sich strategisch wichtige Engpässe an Bergen oder Flüssen effektiv dichtmachen.

Auch das Wirtschaftssystem haben die Entwickler von Creative Assembly angepasst: Steuern erheben Sie nun nicht nur für einzelne Regionen, sondern auch geteilt nach Ober- und Unterschicht. Für ordentlich politische Kopfarbeit sorgen nun Minister, die mitsamt Opposition daherkommen. Jeder dieser Politiker bringt Ihrem Staat bestimmte Boni, muss sich aber immer mal wieder einer Wahl stellen. In Ihren Kolonien setzen Sie dagegen Gouverneure ein. Auch hier gilt: Wer darauf keine Lust hat, überlässt das dem Computer und widmet sich anderen Dingen.

Zwei neue Einheiten haben wir während der Präsentation ebenfalls zu Gesicht bekommen: Der „Rake" ersetzt den Spion und den Assassinen aus früheren Teilen. Er kann Attentate verüben oder sich, besonders genial, in feindliche Armeen einschleichen. Die so infiltrierten Truppen sind für Sie – trotz Nebel des Krieges – von nun an permanent sichtbar!

Die zweite neue Einheit ist der Gentleman: Der feine Herr kann Gegner zu Duellen fordern und so aus dem Weg räumen. Wichtiger jedoch ist sein Einsatz für die Forschung: Stecken Sie den Guten in

DIE STRATEGISCHE KARTE

Dieses Element darf in keinem Total War-Titel fehlen. Auch im neuesten Teil haben die Entwickler massiv an der Übersichtskarte gebastelt und sie mit einigen interessanten Neuerungen verbessert:

WELTKARTE | Auf den ersten Blick wirkt die Karte kaum anders als im Vorgänger. Doch im Detail stecken massive Änderungen, die Kenner der Serie begeistern werden.

HANDELSROUTEN | Wichtig, um Ihr Imperium am Leben zu erhalten. Nur so schiffen Sie Waren aus Übersee heran.

FLOTTE | Die wohl grundlegendste Neuerung seit **Medieval 2**: In Seeschlachten zählt strategisches Geschick. Verschiedene Munitionstypen und gekonntes Ausnutzen des Windes sind wichtige Siegesfaktoren.

TRUPPEN | Heere heben Sie jetzt viel einfacher aus als im Vorgänger. Noch dazu dürfen Sie die Truppen überall platzieren, die Einteilung nach Feldern existiert nicht mehr.

REGIERUNG | Wer politisch aktiv sein will, achtet genau auf seine Minister. Denn eine Opposition wartet nur darauf, in den nächsten Wahlen die Macht zu übernehmen.

eine Stadt mit Universität, treibt der Gentleman die Entwicklung neuer Technologien voran. Typisch: Auch hier halten sich die Entwickler an historische Vorbilder und präsentierten uns den Gentleman Isaac Newton.

Apropos Forschung: **Empire: Total War** bekommt einen Technologiebaum spendiert. An den gerade erwähnten Universitäten erforschen Sie damit Dinge wie neue Formationen für Truppen, das bereits erwähnte Minenfeld oder modernere Munitionsarten. Der Baum teils sich in drei Teile: Philosophie, Technik und Waffen. Besonders wichtig ist Ersteres, denn nur damit erlangen Sie Prestige, also Ansehen. Prestige können Sie in den Bereichen Militär, Schifffahrt, Wirtschaft oder Aufklärung erlangen. Je mächtiger Ihre Seeflotte mit Handelsschiffen oder Kriegsgaleeren, desto mehr Prestige erhalten Sie also. Oder Sie stellen die mächtigste Armee der Welt auf die Beine. Investieren Sie lieber in Forschung, erhalten Sie Prestige als fortschrittlichste Nation. Wofür Sie das Zeug brauchen? Na, das ist zum Beispiel ein Ziel der Kampagne: „Werden Sie die Nation mit dem meisten Ansehen!"

Zum Thema Diplomatie: Diplomaten gibt es nicht mehr, die neue Übersichtskarte erleichtert es Ihnen, Freund von Feind zu unterscheiden. Hier sehen Sie jedes Land eingefärbt, rote Länder mögen Sie nicht besonders, grüne stehen mit Ihnen in einem Bündnis. Diplomatische Angebote, etwa die Frage nach regelmäßiger Zahlung, dürfen Sie jetzt entweder normal oder fordernd stellen. Außerdem erfahren Sie detailliert, welche Nation mit wem im Clinch liegt oder welche Bündnispartner etwa Ihr streitsüchtiger Nachbar hat.

Damit noch nicht genug: Der Handel zur See ist ebenfalls ein enorm wichtiger Punkt von **Empire**, ebenso das komplett überarbeitete Revolutionssystem, bei dem Sie sich für eine kämpfende Seite entscheiden müssen. Oder die gewaltigen Seeschlachten, bei deren Entstehung die Entwickler allein ein Jahr benötigten, um das Meer richtig zu gestalten. Sie sehen, **Empire** platzt schier aus allen Nähten vor interessanten Neuerungen. Na, sind Sie jetzt satt? Oder hat Sie das erst richtig hungrig gemacht? ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Es ist erstaunlich, wie konsequent Creative Assembly seine erfolgreiche Spieleserie weiterentwickelt und dabei immer neue Wege beschreitet. Die Seeschlachten klingen klasse, aber allein die Verbesserungen im Strategiemodus lassen mich leise jauchzen. Ob die überarbeitete KI hält, was die Entwickler versprechen, kann erst eine selbst gespielte Runde zeigen.

GENRE: **Echtzeit-/Rundenstrategie**
ENTWICKLER: **Creative Assembly**
ANBIETER: **Sega**
TERMIN: **06.2.2009**

Weitere Strategiespiele der GC

ALARMSTUFE ROT 3

Über ein halbes Jahr ist es her, dass PC Games exklusiv Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 enthüllte. Mittlerweile ist einiges passiert: Die dritte Fraktion, das Reich der Aufgehenden Sonne, ist bekannt, die Schauspieler – darunter Jenny McCarthy – ebenfalls, die Beta läuft. Auf der GC demonstrierten die Produzenten Chris Corry und Amer Ajami ausführlich den kooperativen Modus.
In der Kampagne sind Sie entweder mit einem von drei computergesteuerten Kommandanten oder mit einem menschlichen Mitspieler unterwegs. Letztere wählen Sie dabei in der Lobby aus – der Kampagnenbildschirm fragt Sie vor jeder Mission, ob Sie lieber solo oder kooperativ unterwegs sein wollen.

Die gezeigte Mission – eine griechische Insellandschaft bei Mykonos erobern – machte reichlich Gebrauch von kooperativen Elementen. Ohne sich gegenseitig beim Bombardement von Abwehrtürmen oder beim Einheitentransport zu helfen, sehen Sie als Feldherr kein Land. Inwieweit dieses Design-Element aufgezwungen wirkt, inwieweit es sich flüssig durchs gesamte Spiel zieht, lässt sich noch nicht beurteilen, aber die bisher gezeigten Missionen überzeugen jedenfalls. Weniger positiv finden wir das simple Rohstoffsystem und die spielzeugartigen Sounds.

AUF DVD
- **Video: am Set von Alarmstufe Rot 3**



PROPAGANDA | Electronic Arts greift gezielt die Klischees des Kalten Krieges auf, hier das berühmte Porträt Howards Millers.

DAWN OF WAR 2

Dawn of War 2 versucht, die besten Spiel-Elemente aus Company of Heroes und – wenig überraschend – Dawn of War zu vereinen.

Der für Strategen traditionelle Basisbau dagegen findet keinen Platz in der zweiten Kriegsdämmerung, zumindest nicht in der Solo-Kampagne. In dieser konzentrieren Sie sich auf 30 Space Marines, die Sie mit zunehmender Kampferfahrung auf- und ausrüsten und die erst in der richtigen Zusammenstellung ein wirklich schlagfertiges Team ergeben.
Aus Company of Heroes wurden das Deckungs- und Unterdrückungssystem sowie Elemente der künstlichen Intelligenz übernommen. Die uns gezeigte Mission überzeugte durch das gewohnt dichte, schnelle Design – und erfüllte eine Hoffnung der Dawn of War-Fans: Die Tyraniden sind von Anfang an als vierte Fraktion unterwegs. Vom Mehrspielermodus dagegen gab's außer dem üblichen „Da planen wir etwas ganz Fantastisches, das könnt ihr uns glauben!" nichts zu sehen.

BATTLEFORGE

Als weltweit erstes Spielemagazin enthüllten wir Ende April Battleforge, das neue Strategiespiel der Spellforce-Schöpfer. In dem mehrspielerorientierten Schlachtspektakel gewinnen Sie Ihre Einheiten, indem Sie Trading Cards einlösen. Vor jedem Gefecht stellen Sie sich ein entsprechendes Deck zusammen. Im Laufe der Auseinandersetzung verwenden Sie Zaubersprüche und lassen neue Truppen auf dem Schlachtfeld erscheinen – genügend Rohstoffe und Energiekugeln vorausgesetzt. Klingt ungewöhnlich, macht aber viel Spaß und bringt mehr Tempo ins Spiel als das übliche Taktieren von der Basis aus.



AUF PCGAMES.DE
- **Video: Webcode 26T6**

STARCRAFT 2

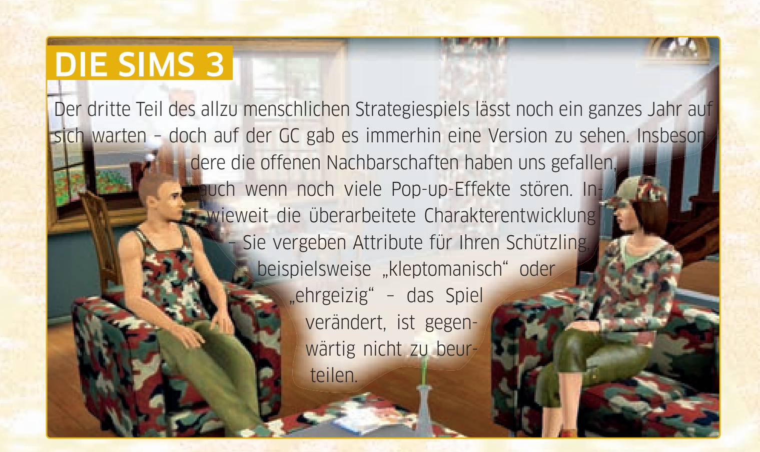
Beeindruckende Rendersequenzen – das zeichnete bisher jedes Blizzard-Werk aus. In Starcraft 2 wollen die Kalifornier jedoch auch mal neue Pfade beschreiten und Zwischensequenzen in der eigens entwickelten Grafik-Engine auf den Bildschirm zaubern. Von ähnlicher Bildqualität sollen die interaktiven Szenen sein, in denen Dialoge mit Spielfiguren die Geschichte der Kampagne vorantreiben. An dieser wird übrigens neben dem Mehrspielermodus noch gefeilt – wohl mit ein Grund, warum sich Strategiefans bis 2009 gedulden müssen, ehe im Starcraft-Universum wieder Krieg herrscht.



IMPERIUM ROMANUM 2

Militär: Zu langweilig, zu oberflächlich. So die Kritik an Imperium Romanum. Für den zweiten Teil haben die Entwickler aufgerüstet: Mehr als 20 verschiedene Einheiten soll es geben, darunter Belagerungswaffen und Kriegsschiffe.
Ebenfalls neu: Erfahrungspunkte für Fußsoldaten, einhergehend mit Spezialfähigkeiten und besseren Angriffswerten.

DIE SIMS 3



Der dritte Teil des allzu menschlichen Strategiespiels lässt noch ein ganzes Jahr auf sich warten – doch auf der GC gab es immerhin eine Version zu sehen. Insbesondere die offenen Nachbarschaften haben uns gefallen, auch wenn noch viele Pop-up-Effekte stören. Inwieweit die überarbeitete Charakterentwicklung – Sie vergeben Attribute für Ihren Schützling, beispielsweise „kleptomanisch" oder „ehrgeizig" – das Spiel verändert, ist gegenwärtig nicht zu beurteilen.

Überraschung!

Wow!

Made in Germany

Es war einmal ...

Fesselnde Geschichte

SPIELGRAFIK | An Szenen wie diesen ist nichts gefälscht – **Arcania** sieht wirklich so gut aus.

Ohne Detail Normal Map

Mit Detail Normal Map

PLASTISCH | Für Texturen wie diese knorrige Baumrinde oder die Oberfläche von Felsen (siehe Bildervergleich oben) wenden die Entwickler sogenannte „Detail Normal Maps" an.

„FREUDIGES" WIEDERSEHEN | Ja, das ist ein Minecrawler. **Gothic**-Fans lieben und hassen das Vieh.

Arcania: A Gothic Tale

Von: Felix Schütz

Nach Gothic 3 fällt es schwer, sich auf den vierten Teil zu freuen. Aber verdammt, sieht der gut aus!

Vergessen Sie **Gothic 4**. Das Rollenspiel hört nun auf den Titel **Arcania: A Gothic Tale**. Aus zweierlei Gründen. Erstens: **Gothic 3** enttäuschte wie kein anderes hierzulande entwickeltes Spiel. Zweitens: Publisher Jowood will **Arcania** weltweit vermarkten – eine 4 im Titel würde da den Eindruck erwecken, man müsse die (international eher unbekannten) Vorgänger gespielt haben.

Diesmal soll es klappen. **Arcania** will nicht nur die Stärken der vorherigen **Gothic**-Spiele aufgreifen, sondern auch deren Fehler umschiffen. Auch in **Arcania** wird der beliebte Namenlose Held eine wichtige Rolle spielen. Welche, das wollte Entwickler Spellbound noch nicht verraten. Lose Handlungsfäden der Vorgänger werden aufgegriffen, alle weiteren Unklarheiten und Anschlussfehler soll das kommende Add-on **Gothic 3: Götterdämmerung** (Vorschau auf Seite 54) beseitigen. Die Handlung spielt zehn Jahre nach den Ereignissen von **Gothic 3**, als Schauplatz dient das noch unbekannte Land Argaan.

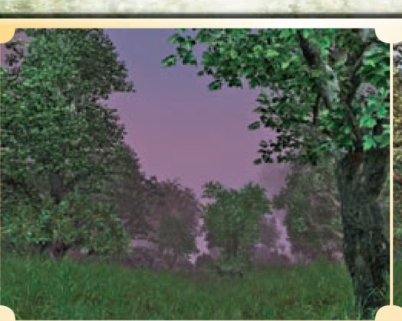
Die Entwickler versprechen, Arcania wird ein „echtes" **Gothic**-Spiel mit allem, was dazugehört. So ist wieder eine frei begehbare Welt vorgesehen, mit vielen geschliffenen Charakteren darin, die ihre Eigenarten am liebsten in kernigen Gesprächen zum Besten geben. „Die Geschichte und die Akustik müssen wieder den Level erreichen, durch den die **Gothic**-Reihe einst so beliebt wurde", erklärt Spellbound uns während der Präsentation auf der Games Convention. Bedeutet: Die rauen Dialoge werden wieder von erstklassigen, für **Gothic** typischen Sprechern vertont.

Das Grundgerüst bleibt erhalten, die meisten Änderungen betreffen Details: Anders als im dritten Teil sollen Quests wieder mehr Freiheiten und Entscheidungsmöglichkeiten bieten, außerdem werden nun – man glaubt es kaum – Frauen die Spielwelt bevölkern. Wahnsinn. Auf die Frage hin, ob der Namenlose Held nun sein Herzblatt gefunden hat, grinst man uns feist ins Gesicht: „Kein Kommentar."

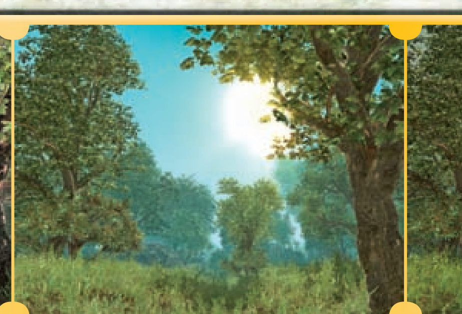
Nicht nur Bugs waren es, die im dritten **Gothic**-Spiel nervten. Auch Balancing-Fehler und Schwächen im Kampfsystem trübten den Spiel-

TAG UND NACHT

Die Sonne geht auf und wieder unter – typische Tag-und-Nacht-Wechsel wie in **S.T.A.L.K.E.R.** oder **The Witcher**. In **Arcania** ist die Darstellung aber besonders glaubhaft: Morgens bricht das Licht realistisch durch die Baumkronen, während sich am Abend ein sanfter Nebel über die Wiesen legt. Wunderbar.







DURCHGELEUCHTET | Sonnenstrahlen brechen realistisch durch das Blattwerk, das sieht mindestens so gut aus wie in **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky**.

ABGEDECKT | Unter Dächern bleibt der Boden trocken, während die nass geregnete Erde drumherum langsam in Matsch aufweicht.

BLUTFLIEGE | Die fliegenden Biester machen wieder die Sümpfe und Wälder unsicher.

BECKEN | In Vertiefungen sammelt sich das Regenwasser zu kleinen Pfützen, die nach dem Unwetter wieder versickern. So etwas gab es bislang noch nicht.

WIND UND WETTER | Die Regendarstellung gehört zur glaubhaftesten, die wir je in einem Spiel gesehen haben.

spaß – allen Patches zum Trotz. Hier legt Spellbound daher eine neue Messlatte an. So soll der Nahkampf künftig ebenso effektiv sein wie der Einsatz von Schusswaffen oder Magie – kein Spieler soll im Spielverlauf erfahren müssen, dass seine Art der Charakterentwicklung von Nachteil ist.

Zum Beweis präsentierte man uns in einer spielbaren Demo das Bogenschießen: Der Held – er trug einen Helm, sodass wir sein Gesicht nicht erkennen konnten! – schlich sich darin an ein Banditenlager an. Die Wachen marschierten unbehelligt auf und ab, der Held bezog in den Büschen Stellung. Beim Anvisieren zoomte die Kamera über seine Schulter, das Fadenkreuz schwankte im Rhythmus seiner Atmung auf und ab. Dann der Angriff: Ein Pfeil durchschlug das Bein des Gegners, der Getroffene hüpfte auf und ab, umklammerte seine Wunde. Ein weiteres Geschoss bohrte sich in seine Schulter, warf ihn zu Boden. Realistisch rollte der Körper den Hang hinab – ja, die Sterbeanimationen in **Arcania** wirken etwas härter, eben realistischer als in den Vorgängern. Blut oder gar Splatter gibt's aber nicht zu sehen.

Gothic meets Morrowind: Wer ein Talent häufig einsetzt, verbessert es im Laufe der Zeit, jedenfalls ein wenig. Das wirkt sich am Beispiel des Bogenschießens etwa in einem ruhigeren Fadenkreuz aus – ein „Gewöhnungssystem" also, etwa vergleichbar mit dem aus **Oblivion**. Dennoch läuft die Charakterentwicklung ganz ähnlich wie in den alten **Gothic**-Spielen über erkaufte Talente ab – Gewöhnung spielt nur eine kleine, nicht spielentscheidende Rolle.

Wir wagen den Vergleich: Was **Crysis** in Sachen Grafik für den Ego-Shooter ist, das könnte **Arcania** für den Rollenspiel-Sektor werden. Ja, das Spiel sieht in Bewegung wirklich so verblüffend aus wie auf diesen Screenshots! Diese Landschaftsdarstellung, diese Lichteffekte, dieses Schauspiel aus Nebel, Regen und verblüffend scharf aufgelösten Texturen, das verdient größte Anerkennung, das ist, mit einem Wort: sensationell. Spellbound beweist zumindest schon auf technischer Ebene, dass man der gewaltigen Aufgabe, dem Namen **Gothic**, durchaus gewachsen ist. ❑

ERSTEINDRUCK

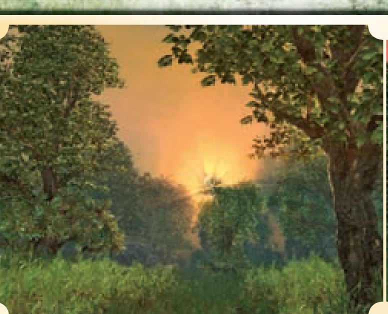
Felix Schütz



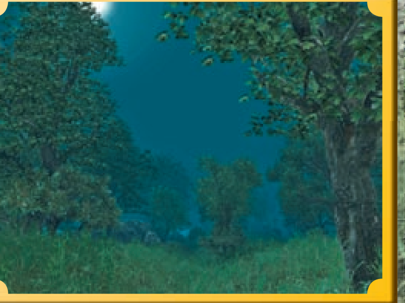
Klar, bis auf das coole Bogenschießen gab es wenig vom Spiel zu sehen. Doch wenn der Held durch die Wälder stapft, glauben Sie mir – ein Anblick mit Gänsehaut-Alarm! Ob Spellbound gute Quests und glaubhafte Dialoge produziert, ob das Spiel ausgereift und bugfrei sein wird – ich weiß es nicht. Doch den Entwicklern ist bereits das Unmögliche gelungen: Ich freue mich auf das nächste **Gothic**-Spiel.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Spellbound**
ANBIETER: **Jowood**
TERMIN: **Ende 2009**









UPDATE | Die Levelgeometrie hat etwas weniger Polygone als im Hauptspiel. Den Performance-Gewinn nutzen die Entwickler für neue visuelle Effekte wie HDR und schärfere Texturen.

ANFÄNGER | **Gothic**-Vorkenntnisse sind nicht nötig, für Einsteiger gibt es neue Hilfen und Tutorials.

RÜCKKEHR | Das Aussehen vieler Städte und Dörfer hat sich gewandelt – ein Zeichen des Wiederaufbaus.

OFFIZIELLE ERWEITERUNG
Gothic 3 Vollversion wird nicht benötigt

STAND-ALONE | **Götterdämmerung** ist ein eigenständig lauffähiges Add-on zu **Gothic 3**.



Fesselnde Geschichte


Erprobtes Spielprinzip


Ernüchterung

Von: Felix Schütz

Jowood will es wagen: Das „Skandalspiel" bekommt einen Nachfolger.

AUF PCGAMES.DE
- **Interview mit Trine Games**

Webcode: 26UM

Gothic 3: Götterdämmerung

Sie flüchten, sie schimpften und sie kauften – die Fans der beliebten **Gothic**-Reihe. Teil 3 erschien im Oktober 2006 und leidet seitdem an einem üblen Ruf: Trotz zahlreicher Patches, die Bugs entfernten und das Rollenspiel technisch weitestgehend stabilisierten, gilt **Gothic 3** als Paradebeispiel für unfertig veröffentlichte Produkte. Publisher Jowood versucht nun, verlorenen Boden wieder gutzumachen – mit einem Add-on.

Götterdämmerung ist ein eigenständig lauffähiger Nachfolger. Auf Basis des Hauptspiels strickt Jowood mit den indischen Entwicklern Trine Games (siehe Webcode) ein völlig neues Abenteuer, das zwei Jahre nach den Ereignissen von **Gothic 3** einsetzt. Erneut ist man als namenloser Held in Myrtana unterwegs, die Spielwelt haben die Entwickler einfach übernommen. Die besiegten Orks fristen ein Dasein als Nomaden und Diebe, seitdem sich das Land wieder im Griff der Menschen befindet. Die haben sich allerdings in mehrere Fraktionen aufgespalten; der Spieler entscheidet, für welche Seite er einstehen und Quests erfüllen will.

Die Spielwelt fällt kleiner aus als in **Gothic 3**, denn die Eisregion Nordmar und die Wüste Varant sind nicht länger betretbar. Das Ende der Geschichte ist als Überleitung zum vierten Teil **Arcania: A Gothic Tale** (Vorschau auf Seite 52) gedacht. Es zu sehen soll etwa 25 Stunden Spielzeit erfordern – insofern man alle Nebenquests löst.

Die Entwickler bessern nach: Viele Texturen wurden überarbeitet, außerdem kommen neue Grafiktricks hinzu. Durch Hitzeflimmern, feinere Schattenberechnung, HDR-Effekte und viele aufgehübschte Monster sieht das Spiel besser aus als sein Vorgänger, kann aber nicht mit der Pracht eines **Arcania** konkurrieren. Auch das Kampfsystem bekam ein Upgrade: Der Held weicht nun auf Knopfdruck mit Sprüngen aus und blockt Schläge automatisch ab. Stures Tastenhämmern kostet dagegen viele Ausdauerpunkte – das soll die Gefechte taktisch anspruchsvoller machen.

Ob das Spiel die Fans versöhnen wird, hängt von seiner technischen Sauberkeit ab. Jowood verspricht: Das Spiel wird etwa dreimal länger getestet als damals **Gothic 3**. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Gothic 3 war ein Debakel, auch für mich – nie wurde ich für eine (unbestritten zu hohe) Wertung dermaßen gescholten wie bei diesem verbugten Rollenspiel. Dass ich **Götterdämmerung** mit gemischten Gefühlen betrachte, möge man mir daher verzeihen. Jowood, bitte merzt die Bugs aus und reduziert die Ladezeiten – dann gebe ich Myrtana gerne wieder eine Chance.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Trine Games/Jowood**
ANBIETER: **Jowood**
TERMIN: **Herbst 2008**

Weitere Rollenspiele der GC

TWO WORLDS: THE TEMPTATION



Mit den Tücken des ersten Two Worlds – widerborstige Reittiere, Balancing-Schwierigkeiten – soll im Nachfolger Schluss sein. Auf der „War gut, wird noch besser"-Liste: die freie Charakterentwicklung, die zahlreichen Skills und die starke Grafik-Engine.

Möglicherweise hat sich der Entwickler Reality Pump (**Earth 2160**) mit seinem ersten großen Rollenspiel doch etwas zu viel vorgenommen. Riesige Welt, freie Charakterentwicklung, Quests bis zum Morgengrauen, das läuft nicht alles perfekt zusammen. Doch trotz zahlreicher Designschnitzer macht **Two Worlds** durchaus Spaß. **Das Sequel** **The Temptation** spielt ein Jahr nach dem ersten **Two Worlds** und bietet eine Reihe neuer Features. So besteigt der Held nicht nur Pferde, sondern auch Segelboote, von denen aus er sogar kämpft. Ein überarbeitetes Kampfsystem mit aktivem Blocken und Kombinationen schickt das alte „Linksklicken, bis Gegner oder Zeigefinger aufgeben" in Rente. Neue Magieschulen, eine rundum verbesserte Engine mit weniger sterilem Look und deutlich stimmigerer Beleuchtung, ein überarbeitetes Interface mit direkt wählbaren Rüstungssets – eine lange Quest-Liste haben die Programmierer abzuarbeiten, und das scheint bis jetzt gut zu gelingen. Die ersten Schritte im neuerdings kristallüberwucherten Antaloor haben uns neugierig auf mehr gemacht. Wenn die Geschichte ähnlich tief geht wie die Neuerungen, wird **The Temptation** tatsächlich zur Versuchung. (bur) ❑

CHAMPIONS ONLINE

Actionlastig wird es, dieses Online-Rollenspiel. Taktisch aber auch:

In Leipzig zeigten uns die **Champions Online**-Entwickler einen ihrer instanzierten Dungeons, Strongholds genannt. Diese sind ähnlich wie bei bekannten Vorbildern, etwa **World of Warcraft**, aufgebaut: Viele Gegner haben Spezialfähigkeiten, die Sie nur mit der richtigen Taktik knacken. Auch die Endbosse haben es in sich. Hier hilft nur gekonntes Gruppenspiel, um am Ende siegreich dazustehen. Um die Spieler dabei nicht zu überfordern, ist der gesamte Ablauf des Strongholds eine Lernphase. Sie kriegen nach und nach mit, was die jeweiligen Gegner können. So wissen Sie am Ende genau, was zu tun ist. (rh) ❑



CHRONICLES OF SPELLBORN

Viel Gekloppe bei Frogster. Dann wissen wir, wie das Kampfsystem von Chronicles of Spellborn funktioniert.

Zugrunde liegt das sogenannte Skilldeck. Es besteht aus sechs Reihen zu je fünf Fähigkeiten. Benutzen Sie eine, dreht sich das Rad. Welche Attacke folgt, haben Sie bereits vorher festgelegt. Ein Beispiel: Sie starten Ihren Angriff mit einem Zauber, der die Abwehr des Gegners schwächt, danach ein schwungvoller Hieb mit der Axt. In Reihe 1, Position 1 des Skilldecks legen Sie also den Zauberspruch, in Reihe 2, Position 1 den Nahkampfangriff. Zwei Klicks, zwei Aktionen. (twi) ❑

DIVINITY 2: EGO DRACONIS

Wissen, was gespielt werden wird: Wir ahnten bereits bei unserer exklusiven Enthüllung von Divinity 2, dass das geheime Feature die Mutation zum Drache sein würde.



Und wir hatten Recht! Wie der Trailer von **Divinity 2: Ego Draconis** zeigt (pcgames.de Webocde: 26UX), werden Sie sich nach einigen Quests und Prüfungen in einen Drachen verwandeln können. Ähnlich wie im altehrwürdigen **Drakan: Orden der Flammen** (Wertung in PC Games 10/99: 91 Spielspaßpunkte) sind somit spektakuläre und im Wortsinne feurige Gefechte in der Luft möglich.

Neben diesem Feature punktet **Divinity 2** mit einer freien Charakterentwicklung, zahlreichen Entscheidungsmöglichkeiten bei Quests und einem actionorientierten Kampfsystem. Zusammen mit der sehr guten Grafik sind das die perfekten Talente für die Charakterklasse „Rollenspiel" – wenn auch die Fähigkeit „Bugfreiheit" gut ausgebaut sein wird. (bur) ❑

DRAGON AGE: ORIGINS

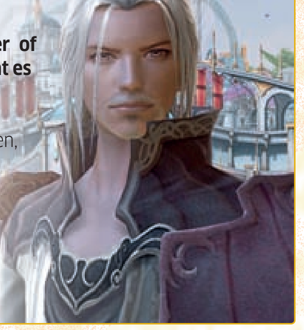
Seit der Ankündigung des Rollenspiels haben die kanadischen Entwickler im Verborgenen gearbeitet. Vorbei!

Bioware möchte **Dragon Age** als inoffiziellen Nachfolger des genialen **Baldur's Gate 2** (siehe Seite 153 und Video auf DVD) sehen. Hell scheinendes Licht, dass die **Mass Effect**-Entwickler für ihr neues Fantasy-Rollenspiel bereithalten. Bis das Drachenzeitalter anbricht, gibt es da noch einiges zu erledigen. Sehr gut gefallen die Auswirkungen der Handlungen und gewählten Figuren: Elfen haben in der Welt von Ferelden einen ganz anderen Status als Menschen, werden unfreundlicher behandelt. Dies schlägt sich nieder in anderen Dialogen, Gegenständen und Lösungsmöglichkeiten für Sie.



Das pausierbare Kampfsystem wirkt in einfachen Gefechten recht simpel, die wuchtigen Bosskämpfe dagegen überzeugen. Dass die Stärke von **Dragon Age** im Großen liegt, zeigt auch die Grafik: Beeindruckende Bauten stehen in Kontrast zu den schwachen Hintergründen und Texturen. Völlig unklar: Die Möglichkeiten der Party-Interaktion. Wir hoffen, dass Bioware seinem Ruf und Erbe gerecht wird! (bur) ❑

AION: TOWER OF ETERNITY



Seit mehreren Jahren geistert NCSofts Aion: Tower of Eternity schon durch die MMO-Gemeinde. Jetzt nimmt es immer mehr Form an.

Der namensgebende Turm ist in Scherben zersprungen, die Bruchstücke liegen über die Fanatsy-Welt verstreut. Nur in der Nähe der Turmstücke kann Ihr sehr detailreich animierter Charakter fliegen. **Aion** bietet dazu noch dynamische Umgebungen wie einen ausbrechenden Vulkan und witzige Quests. So verwandeln Sie sich zum Beispiel in einen Papagei, um Piraten zu belauschen. (cs) ❑

Von: Christian Burtchen

Endlich mal wieder ein Geist-reiches Spiel!

Made in Germany

Neue Helden im Spiel

Fesselnde Geschichte

DIE GEISTREICHEN ZWEI | Am Design der Figuren ist der typische Deck-13-Stil wunderbar erkennbar.

GEISTREICHE HILFE

In Haunted gibt es sechs Geister, die Sie nach und nach freischalten.

Capt'n Oscar: Ein verblichener Piratenkapitän, der Mary bereits bei ihrer Flucht hilft.
Konfuzius in der Flasche: Ein Flaschengeist, der immer mit klugen Ratschlägen nerv… äh, hilft.
Die Meerjungfrau: Eine Diva, wie sie im Buche steht, aber gerade in Wassernähe sehr nützlich.
Der Papst: Der Winzling versucht, seine unterdimensionierte Statur mit imposantem Hut und Zepter zu verdecken.
Willy Wallace: Wer denkt da an einen gewissen Londoner Krimi-Autoren? Willy ist ein äußerst trinkfester Geist.
Mr. Were: Ein Werwolf. Nur in seiner Gestalt lassen sich manche Rätsel lösen.

Haunted

Das London des 19. Jahrhunderts inspirierte Geschichtenerzähler, wurde zum Spielplatz von Charles Dickens' **Oliver Twist**, von Robert Stevensons **Dr. Jekyll und Mr. Hyde** – und von Adventures wie **Jack Keane**.

Gruselgeschichten gibt es viele – nicht aber in der Welt von Point&Click-Abenteuern. Deck 13 (genau, die **Jack Keane**-Macher) verbinden beides in ihrem neuen Spiel **Haunted**, dem ersten spukigen Grusel-Adventure seit Langem.

Der Ursprung der Geister-Geschichte ist dabei eher tragisch. Protagonistin Mary lebt auf der Straße und wird eines Nachts von der Professorin Lindsey Ashford gefangen, die mit ihr wissenschaftliche Experimente durchführen möchte.

Auf der Flucht vor der Unheil stiftenden Gentechnikerin begegnet Mary Capt'n Oscar, dem ersten von insgesamt sechs Geistern im Spiel. Vergleicht man Oscar mit so manch anderem untoten Piratenkapitän, erweist sich das Gespenst aber als sehr friedfertiger und hilfsbereiter Genosse. Er nimmt in einem von sechs Slots am unteren Bildschirmrand Platz. Die Geister dienen nicht nur dazu, tolle Grafik-Effekte zu demonstrieren und den Anteil sinnbefreiter Spaßdialoge zu erhöhen: Per Drag & Drop ziehen Sie die Geschöpfe wie Gegenstände auf bestimmte Objekte, um Rätsel zu lösen. Mary kann sich später sogar in einen Werwolf verwandeln!

Noch vergeht viel Zeit bis zur Geisterstunde. **Haunted** ist in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, sodass es kaum Möglichkeiten gab, die Aussagen der Entwickler zu überprüfen. Aber: Ihre bisherigen Werke geben keinen Grund, die versprochene Qualität anzuzweifeln. ❑

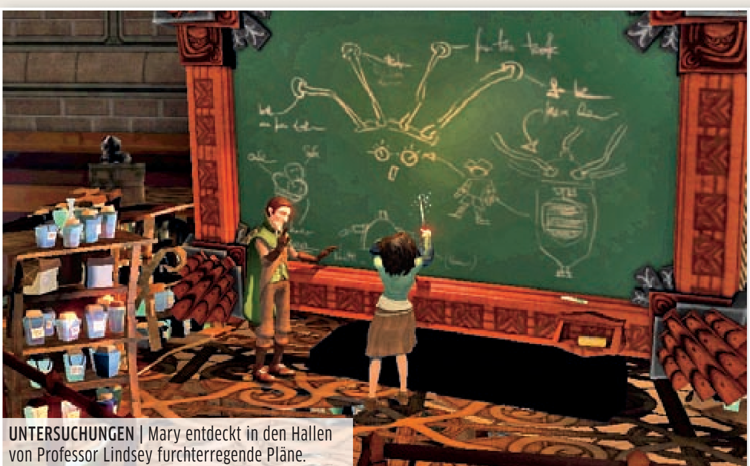
ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Das Wenige, was es von **Haunted** zu sehen gab, hat mich begeistert (Sie wussten, dass dieses Wortspiel kommt, also keine Beschwerden!). Deck 13 versteht es, Menschlichkeit und Humor in gute Geschichten zu verpacken. Wenn die Geister sich sinnvoll in den Spielfluss einfügen, geistere ich bald nur allzugern mit Mary durch London.

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **Deck 13**
ANBIETER: **Hamburger Medienhaus**
TERMIN: **Herbst 2009**



UNTERSUCHUNGEN | Mary entdeckt in den Hallen von Professor Lindsey furchterregende Pläne.



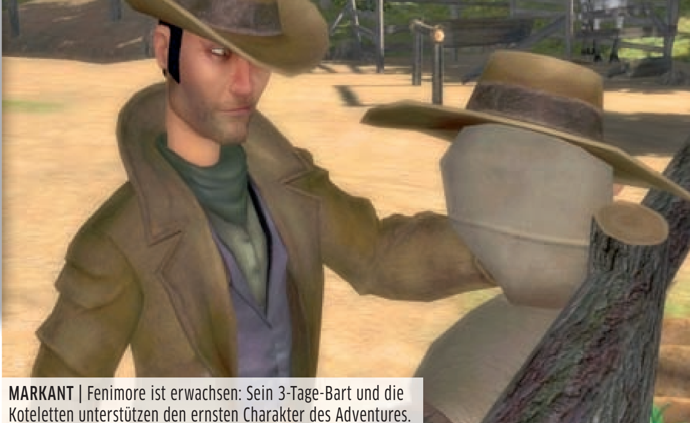
AUFGEHÜBSCHT | **Haunted** ist optisch deutlich zeitgemäßer als die texturarmen **Ankh** oder **Jack Keane**.

▶ **AUSBILDUNG** | Auf dem Wohnsitz von Fenimores Retter lernen Sie Schießen und Reiten – Fähigkeiten, die jeder echte Cowboy beherrschen muss.

▼ **WÜRZIG** | Um an den Schlüssel des schlafenden Banditen zu gelangen, streuen wir etwas Pfeffer unter seine Nase.







MARKANT | Fenimore ist erwachsen: Sein 3-Tage-Bart und die Koteletten unterstützen den ernsten Charakter des Adventures.

The Westerner 2

Von: Thomas Wilke

Fenimore Fillmore ist zurück – mit ernster Miene und weniger Fettnäpfchen.

RÜCKBLICK



Möchtegern-Cowboy Fenimore Fillmore feierte sein Debüt 1996 in **3 Skulls of the Toltec**, einem Point&Click-Adventure mit Wildwest-Setting. Acht Jahre später erschien **The Westerner**, inklusive Lachgarantie. In der PC-Games-Ausgabe 04/2004 erhielt das kuriose Abenteuer von Entwickler Revistronic 83 Prozent.

Charmant, humorvoll, tollpatschig: Fenimore Fillmore ist ganz sicher kein Cowboy, wie er im Buche steht. Im Adventure **The Westerner** bewies er eindrucksvoll, dass Weichei-Qualitäten zum Erfolg führen. Er rettete Farm und Freundin und ritt klischeehaft gen Sonnenuntergang.

Damit soll jetzt Schluss sein! Fenimore ist auf dem Weg, ein echter Kerl zu werden. Mit anderen Worten: **The Westerner 2: Fenimore Fillmore's Revenge** ist ein ernstes Adventure. Es gibt sich seriös, zeigt seinen Hauptprotagonisten mit markanten Gesichtszügen und 3-Tage-Bart.

Kunterbunte Texturen sind ebenfalls passé. Der Westen sieht aus, als entstamme er alten John Wayne-Filmen. Ein wenig Grau, viel Braun und jede Menge Staub. Etwas detailarm, aber stimmig.

Das interaktive Intro bringt den Ernst der Lage zum Vorschein. Banditen entführen Rhiannon, die Freundin von Fenimore. Er selbst bleibt verwundet zurück, ohne Skrupel niedergeschossen. Es geht um einen Schatz, ein Sterbender vertraute sich Rhiannon an. Nur sie kennt die Lage, nur sie weiß, wo das Gold vergraben liegt. Ein bisschen Klischee gibt es also doch.

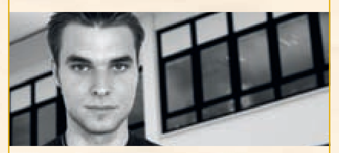
Da sitzt Rhiannon nun, bewacht von Bösewichten, an einen Stuhl gefesselt. Die Knebel lassen sich einfach lösen, doch die Flucht stellt Sie vor ein größeres Rätsel. Mit dem Obst aus der Schublade lässt sich sicher etwas anfangen, auch der stinkende Stiefel wird nützlich sein. Das Rätseldesign von **The Westerner 2** ist klassisch: kombinieren, benutzen, anschauen, so klicken Sie sich mit beiden Charakteren komfortabel durch den Wilden Westen.

Sie nehmen das Obst und fuchteln etwas vor dem kleinen Loch nahe der Tür herum. Eine Schlange zischt heraus, schnappt sich den Leckerbissen. Jetzt schnell den Stiefel ausgepackt und im Handumdrehen ist das wirbellose Reptil in weiblicher Gefangenschaft. Rhiannon schleudert Stiefel samt Schlange aus dem Fenster. Eine Überraschung für den Wachtposten, der sich vor Angst fast in die Hose macht. Ist der Fluchtweg gesichert?

Fenimore öffnet langsam die Augen, sein Körper schmerzt. Ein alter Mann hat ihn aufgegabelt und versorgt. Rhiannon schießt ihm durch den Kopf, Rache, dann der Wille zum Aufbruch. Doch bevor es losgeht, steht eines von zahlreichen Minispielen auf dem Plan. Fenimore lernt mit dem Colt umzugehen, wie ein echter Cowboy. ❑

ERSTEINDRUCK

Thomas Wilke



The Westerner 2, ein ernstes Adventure? Wer will mich da veräppeln? Ja, ich war etwas enttäuscht, hatte ich doch mit einer echten Lachgranate im Point&Click-Genre gerechnet. Nichtsdestotrotz: Was ich bisher gesehen und gespielt habe, macht einen guten Eindruck. Das Rätseldesign ist logisch, die Charaktere sind charmant. Wenn die Geschichte da mithalten kann, erwartet uns ein liebevolles Adventure.

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **Revistronic**
ANBIETER: **TGC**
TERMIN: **Oktober 2008**

Weitere Adventures der GC

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

AUF DVD
• Trailer



Seien Sie mit uns optimistisch. Und glauben Sie, dass dieses Spiel nicht nur so gut wird wie die Erben der Lucas-Arts-Klassiker, sondern wie die Originale.

Zu viele Vorschusslorbeeren für ein Spiel des unbekannten Studios KingArt, das bisher nur durch Mitarbeit an Simon the Sorcerer 4 und Black Miror 2 aufgefallen ist? Womöglich. Doch was wir bis jetzt von The Book of Unwritten Tales (BOUT) gesehen haben, weckt eine regelrecht kindliche Vorfreude. BOUT spielt in einer Fantasy-Welt und steckt den Gnom Wilbur Wetterquarz, die Elfe Ivodora Eleonora Clarissa und den Freibeuter Nathanial Bonnet mitsamt seinem „Vieh" (links) in eine kunterbunte Geschichte. Die Story beginnt mit einem fantasytypischen Handlungsrahmen: Der Gremlin Mortimer MacGuffin hat Zugang zu einem mächtigen Artefakt gefunden, welches das Ergattern der Weltherrschaft erheblich vereinfacht. Daraufhin entwickelt die Armee der Schatten großes Interesse daran und das Adventure-Quartett zieht los, die Welt zu retten.

Das Rätseldesign im Buch der ungeschriebenen Geschichten ist klassisch und umfasst dabei wie die Baphomets Fluch-Reihe auch kooperative Passagen. Minispiele sind ebenfalls vorgesehen, allerdings deutlich schlüssig ins Gesamtkonzept integriert – etwa wenn ein Trank in der richtigen Reihenfolge zubereitet und gerührt wird. Neben einer phänomenalen 2.5D-Grafik lädt vor allem der anspielungsgetränkte Humor von BOUT zu Begeisterungsstürmen ein. (bur) ❑

NEUES SPIEL DER GEHEIMAKTE-MACHER

Nazis, Reliquien, verschollene Expedition? Klingt nach Indiana Jones! Knapp daneben: Es handelt sich um das neue Projekt der Geheimakte-2-Macher.

Man kennt das ja: Skrupellose Nazis buddeln nach uralten, magieumwobenen Superwaffen und wollen die Weltherrschaft an sich reißen. Wieder einmal verlangt es nun nach einem einsamen Recken, der die Menschheit vor den düsteren Machenschaften der deutschen Aggressoren bewahrt. Doch halt! „Einsam" trifft es nicht, denn neben dem ehemaligen britischen Soldaten Fenton, der nebenberuflich kläglich im Schmuggelgeschäft scheiterte, dürfen Sie im noch namenlosen Point&Click-Adventure auch eine Dame namens Kim durch Tempel, Städte, Wüsten, Höhlen und sogar den Dschungel manövrieren. Und so verschlägt es die beiden Helden auf eine Reise über drei Kontinente.



Viel Wert wird demnach auf Abwechslung gelegt. Ebenso wichtig für die Entwickler: Traditionsbewusstsein. Sie wollen nämlich in ihrem Werk das Spielgefühl alter Adventure-Klassiker mit den schmackhaften Zutaten eines modernen Genre-Vertreters kombinieren. Das bedeutet: Die schon aus Geheimakte 2 bekannten flüssigen Charakteranimationen lassen keine Wünsche offen und der intelligente Maus-Cursor keine Fragen. Die hübschen Hintergründe werden nicht mehr gerendert sein, sondern sollen nach Aussage der Entwickler „wie in einem Gemälde" aussehen. Gerendert sein werden lediglich die Zwischensequenzen, die schon jetzt mit actionreichen Kampfszenen und packender Inszenierung für Vorfreude sorgen. (ts) ❑

SIMON THE SORCERER 5

Der tollpatschige Zauberlehrling Simon reist in Simon the Sorcerer 5 in die Vergangenheit. Ob dieser Trip erneut in totalem Chaos endet? Wahrscheinlich ...



Simon hat sein Gedächtnis verloren. Die Suche nach seiner Erinnerung führt ihn in der Zeit zurück, seltsamerweise in eine futuristische Alternativwelt. Dampfgetriebene Raumschiffe fliegen durch die Gegend, dunkelblau ist es dort und auch ein bisschen grau. Steampunk, so der Name des Settings. Auf alte Bekannte wird er treffen, das steht fest. Welche das sind, noch nicht.
Nur eine Handvoll Artworks zeigte uns The Games Company auf der Games Convention 2008. Sie waren auf Papier gedruckt, keine Fotos, keine digitalisierten Bilder wie das Simon 4-Artwork rechts. In Sekundenbruchteilen nahmen wir das oben Beschriebene wahr, dann verschwanden die Seiten wieder in der Ecke des Raumes.
Lustig wie seine Vorgänger soll das Spiel werden, ein klassisches Point&Click-Adventure. Eine Erfolgsformel, so scheint es, denn die Simon the Sorcerer-Serie verkaufte bereits mehr als 700.000 Exemplare weltweit. Natürlich wolle man die Erwartungen der Fans nicht nur erfüllen, sondern übertreffen. Gelingt das, steuert Einfaltspinsel Simon auf die Millionen-Marke zu. Wir drücken die Daumen. (twi) ❑

A NEW BEGINNING

Die Welt geht unter. Der Wissenschaftler Bent hat das Mittel dagegen, doch keiner hört auf ihn. 50 Jahre später wissen es alle – und versuchen, die Zeit zurückzudrehen.

„Öko-Thriller“ nennt Daedalic Entertainment **A New Beginning** in der Pressemappe. Bent, der nach der Ablehnung seines Forschungsprojektes zurückgezogen lebt, erhält eines Tages Besuch von Fay. Diese behauptet, nur er und seine Erfindung könnten den Untergang der Welt verhindern.
Humor ist in **A New Beginning** deutlich subtiler als bei anderen Genre-Kollegen. So entsteht eine Pointe etwa dadurch, dass kurz vor Fays Ankunft ein Freund am Telefon sagt, Bent sei nicht verantwortlich für die Rettung der Welt – und Fay dann genau das Gegenteil behauptet.
A New Beginning befindet sich noch in einem frühen Entwicklungsstadium, lässt aber dieselben zeichnerischen Qualitäten erahnen wie **The Whispered World**. Besonderer Clou: Die Bedienung bietet mehrere kontextsensitive Befehle pro Objekt an – so lässt sich eine Tür öffnen, dagegen klopfen oder daran horchen. (bur) ❑



THE WHISPERED WORLD

Das melancholische Abenteuer um den Clown Sadwick geht weiter voran. Wir sahen auf der Games Convention erstmals das zweite Kapitel.

Einfach bezaubernd, anders lässt sich das wunderbar gezeichnete Abenteuer des jungen Hamburger Studios Daedalic Entertainment nicht beschreiben. Sie kennen **The Whispered World** noch nicht? Dann wird's Zeit, dass wir Ihnen was flüstern: Sadwick, ein an den **Kleinen Prinzen** erinnernder Clown, erfährt von einer schrecklichen Prophezeiung – dass er Schuld am Untergang der Welt sein wird. Zusammen mit seiner Raupe Spot begibt er sich auf eine Reise durch wunderbar stimmungsvoll gezeichnete Abschnitte.
Im erstmals gezeigten zweiten Kapitel ist Sadwick bei Nacht auf einer Insel unterwegs. Eine riesige Fabrik, in der ehemals Perlen hergestellt wurden, thront in der Mitte und demonstriert eindrucksvoll die Mehrebenentechnik der **TWW**-Engine. Für die Raupe Spot ergeben sich auch neue Möglichkeiten: Besaß das Tierchen bisher einen Feuer- und einen Wassermodus, presst eine Maschine in der Fabrik Spot jetzt in sechs Kügelchen, die sich beim Puzzlen einsetzen lassen. Und während der geduldige Spot mit einem Klick wieder zur Normalform wechselt, bleiben wir, wie wir sind: voller Vorfreude. (bur) ❑

A VAMPYRE STORY

Präsentation auf der GC – und kurz danach die erste Preview-Fassung in der Redaktion: Wie berechtigt sind die Vorschusslorbeeren für das Vampir-Adventure?

Bis tief in die Nacht spielten Felix Schütz und Christian Burtchen **A Vampyre Story** und nahmen Szenen für das Video auf unserer Heft-DVD auf. Bei nicht vampirkompatiblem Tageslicht zogen sie Resümee: Die technischen Schwierigkeiten der Entwicklung merkt man **A Vampyre Story** an. Geschichte, Charaktere und Dialoge überzeugen, Beleuchtungssystem und fehlende Hotspot-Anzeige dagegen bedeuten für Entwickler Autumn Moon Entertainment noch einige Arbeit bis zum Oktober. (bur) ❑

AUF DVD
- **Video zum Spiel**

DIE WILDEN KERLE 5: HINTER DEM HORIZONT

Parallel zum Kinofilm veröffentlicht TGC Ende des Jahres Die Wilden Kerle 5: Hinter dem Horizont. Im neuen Abenteuer geht es düster zur Sache ...

Eigentlich sollte es eine gemütliche Übernachtung im Wald werden, doch dann wird Leon von Vampiren entführt. Der Rest der Wilden Kerle macht sich auf, um ihn zu retten. Ein Fußballspiel bildet wie immer den Showdown der Geschichte. Im Adventure schlüpfen Sie abwechselnd in die Rollen von Vanessa und Raban – es gilt, alle Vorbereitungen zu treffen und letztendlich als Sieger vom Platz zu gehen. Einige Rätsel lassen sich nur zu bestimmten Tageszeiten lösen, per Mausklick wechseln Sie zwischen Tag und Nacht. Rund 20 hübsche Schauplätze laden zum Durchklicken ein, die dreistufige Rätselhilfe vermeidet indes Frustmomente. (twi) ❑

CEVILLE

Was für ein Giftzwerg, dieser Ceville. Er besucht gerade die Feenschule, eine Lerngruppe zur Resozialisierung von Erzbösewichten.

Aber verstehen Sie das bitte nicht falsch. Er möchte kein guter Mensch werden, sondern die büffelnden Schurken von der Schönheit des Bösen überzeugen. „Das Gute ist der Schrecken des Bösen“, sagt er.
Ceville ist kleinwüchsig, ein wenig beleibt und trägt einen duften Spitzbart. Vor nicht allzu langer Zeit war er der Schreckensherrscher über eine klischeebeladene Fantasy-Welt, bewohnt von skurrilen Charakteren, die eine dicke Fee zu guten Menschen erzieht, oder die sich an einen Baum binden, um die Abholzung des Elfenwaldes zu verhindern. Elfische Umweltaktivisten, so was gab es bisher in keinem Adventure.
Seitenhiebe über Seitenhiebe machen **Ceville** unterhaltsam. **Monkey Island**, Hollywood-Filme, Stars und Sternchen – sie alle zieht der Minidiktator durch den Kakao.
In einem umfangreichen Rätsel treffen Sie auf H. Lo, die weder schauspielern noch tanzen kann: Ceville muss sich verkleiden, und zwar als Frau. Ganz oben auf der Liste der zu besorgenden Gegenstände steht ein Kleid, das Kleid von H. Lo. Er geht ins Theater, wo er das holde Weib beim Proben erwischt. Zwischen den Sitzreihen steht ein Fass, voll mit Gemüseresten. Ein Schriftzug befindet sich darauf: „Bitte sagen Sie uns Ihre Meinung!“ Ceville lacht gehässig, dann bewirft er H. Lo mit einer Tomate. Die ist entsetzt, läuft weg und bringt das Kleid zur Reinigung. Nach einer Überblendung sitzt sie dann weinend auf der Bühne, den Abholschein für die Reinigung im Haar. Jetzt muss Lilly, Cevilles Begleiterin, ausbügeln, was der Bösewicht eingebrockt hat. Sie muntert H. Lo zu einer Tanzeinlage auf, die schrecklich enden soll. Während H. Lo das Tanzbein schwingt, begeben sich Lilly und Ceville in einen Nebenraum.



Hier teilt sich der Bildschirm in drei Bereiche, oben agiert das ungleiche Duo, unten H. Lo auf der Bühne. Mit Lilly steuern Sie die Beleuchtung, um H. Lo in Richtung einer Falltür zu locken. Steht sie genau drüber, gilt es, mit Ceville im richtigen Zeitpunkt die Falle zu öffnen. H. Lo saust in die Tiefe, zurück bleibt der Abholschein für die Reinigung. (twi) ❑

Von: Sebastian Weber

Endlich wieder illegale Straßenrennen und Polizei – das neue Need for Speed setzt auf ein bewährtes Erfolgsrezept.



Gesuchter Verbrecher

Je tiefer Sie in das Syndikat eindringen, desto höher steigen Sie in der Fahndungsliste. Das ruft mehr Cops auf den Plan.

Need for Speed: Undercover

Im vergangenen Jahr musste Need for Speed Pro Street einige Kritik einstecken. Zu sehr weg vom eigentlichen Gedanken der Reihe erschien den Fans dieser Titel. Nun warten alle gespannt auf den zwölften Teil des Autorennspiels, der mit dem Untertitel Undercover schon einen deutlichen Hinweis darauf gibt, worum es geht.

Die Geschichte erinnert an Filme wie The Fast and the Furious oder Nur 60 Sekunden. Ihre Aufgabe ist es, als talentierter Rennfahrer ein Verbrechersyndikat in Tri-City Bay zu infiltrieren. Unterstützung erhalten Sie dabei von einer FBI-Agentin – verkörpert von Hollywood-Sternchen Maggie Q (Mission: Impossible 3 und Stirb Langsam 4.0). Sie ist (wie so oft) die einzige Person, die Ihre wahre Identität kennt.

Tri-City Bay erweist sich als riesige, frei befahrbare Metropole, verteilt auf mehrere Inseln. Auf dem Stadtplan sind wie gehabt Missionen eingezeichnet, die Sie direkt anwählen, oder Sie cruisen einfach nur durch die Straßen. Darunter sind klassische Events zu finden, etwa Sprint oder Circuit-Rennen, aber auch neue Herausforderungen wie die sogenannten Highway Battles.

In diesen Wettstreiten treten Sie gegen einen Kontrahenten an. Ihn zu überholen ist die Devise. Haben Sie Ihre PS-Schleuder an die Spitze gerast, müssen Sie Ihre Position halten, bis Sie einen bestimmten Punkt auf der Autobahn erreicht haben. Um es Ihrem Rivalen schwerer zu machen, nutzen Sie den Verkehr auf der Fahrbahn geschickt aus. Rammen Sie die anderen Karren, sodass sie sich drehen und als Hindernis auf der Strecke zurückbleiben, oder schlängeln Sie sich zwischen den Familienkutschen hindurch – in der Hoffnung, dass Ihr Konkurrent die engen Kurven und Durchfahrten nicht richtig erwischt.

Doch genauso wie die KI-gesteuerten Sonntagsfahrer Ihnen helfen können, bremsen diese Sie vielleicht aus, wenn Sie die lahmen Gurken mit dem falschen Timing rammen. Die Physik in Need for Speed: Undercover fällt deutlich arcadiger aus als in Pro Street – die Entwickler setzen auf die oft zitierte „cinematic experience", also dass sich das Spiel anfühlt, als wäre es direkt aus einem Kinofilm herausgerissen. Einmal ausgebremst, haben Sie aber dennoch wenig Chancen auf den Sieg. Nichtsdestotrotz sind waghalsige Fahrmanöver, etwa 180-Grad-Wendungen aus voller Fahrt mithilfe der Handbremse, an der Tagesordnung. Das alles ist sicher nicht realistisch, aber actionreich und mitreißend inszeniert.

Neu ist das Schadensmodell, das die überarbeitete Grafik-Engine wunderhübsch in Szene setzt: Funken sprühen, Blech verbiegt sich effektvoll und andere Karren falten sich in handliche Metallstücke. Doch außer dem optischen Effekt haben die Beulen und Dellen kei-

RASER | Übertreten Sie wie hier die Geschwindigkeit während Ihrer Ausfahrten zu häufig und fallen so auf, ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Polizei an Ihren Fersen klebt.

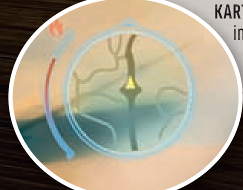
EINFACH | Die Gesetzeshüter abzuhängen ist anfangs noch leicht. Doch je länger die Verfolgungsjagd dauert, desto aggressiver werden diese.

FAHRTENDE | Spätestens wenn eine solche Straßensperre Ihnen den Weg abschneidet, ist Ihre Flucht vorbei.

VORSICHT | Wenn die Cops Sie überholen, besteht die Gefahr, dass sie Sie ausbremsen und letztlich festnehmen. Mission gescheitert.

EINFACH UND KLAR, DAS HUD

In Need for Speed: Undercover beschränken sich die Entwickler auf ein übersichtliches Menü, das nur die wichtigsten Informationen zeigt, damit die Atmosphäre und die effektreichen Rennen gut wirken.



KARTE | Eine Minimap gibt die interessantesten Dinge in Ihrer Umgebung an und lotst Sie zu Ihrem Zielort.

DREHZAHLMESSER | Geschwindigkeit und aktuelle Drehzahl Ihres Motors, mehr zeigt Ihnen **Undercover** nicht an.

ne Auswirkungen auf Ihren Flitzer. Das Argument der Entwickler, dass man den Spieler nicht dazu animieren möchte, Unfälle zu bauen oder verrückte Stunts hinzulegen, wenn gleichzeitig das Spielende durch Totalschaden droht und so den Spielspaß gefährdet, ist sicher nachvollziehbar. Trotzdem wäre ein tatsächliches Schadensmodell für die Reihe allemal ein lang gewünschtes Feature, das den Rennen mehr Spannung verleihen würde.

Genauso heiß ersehnt und seit **Most Wanted** und **Carbon** nicht mehr erfüllt, sind die schweißtreibenden Duelle mit den Gesetzeshütern. Obwohl der Hauptcharakter eigentlich auf der Seite der Gesetzestreuen dient, sind die Jungs in den schwarzen Uniformen Ihnen immer auf den Fersen und setzen Sie im Verlauf der Story, also je wichtiger Sie für die Verbrecher werden, immer mehr unter Druck. Das macht die Rennen und die Ausfahrten in Tri-City Bay ungemein fesselnd.

Erscheinen soll **Need for Speed: Undercover** noch in diesem Jahr, etwa zur Weihnachtszeit. Bekommen die Entwickler es bis dann hin, die noch häufig auftretenden Ruckler (zumindest in der angespielten Xbox-360-Version) aus der Raserei zu verbannen, parkt demnächst anscheinend ein wirklich grandios arrangiertes Rennspiel in Ihrem Regal. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Die Spielidee der illegalen Straßenrennen, getarnt in einer „Typ ermittelt undercover"-Story, ist nicht neu, gefällt mir aber besser als das **Pro Street**-Konzept, bei dem man auf Rennstrecken seine Runden dreht. Die Filmsequenzen machen zudem einen wirklich stimmigen Eindruck. Jetzt muss nur noch das Gameplay über die Zeit fesseln.

GENRE: **Rennspiel**
ENTWICKLER: **Electronic Arts**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Ende 2008**

FILMREIF

In Need for Speed: Undercover scheint Electronic Arts großen Wert auf die Geschichte zu legen. Ein erster Trailer zeigte hollywoodreife Filmszenen.

Die Darstellerliste liest sich gut: Maggie Q (**Mission: Impossible 3** und **Stirb Langsam 4.0**) übernimmt die Hauptrolle. Außerdem spielen Christina Milian (**Be Cool**) und Daniel D. Lee (**Star Trek**) weitere Charaktere. Wie viel Aufwand in die Zwischensequenzen gesteckt wird, sehen Sie rechts.



▲ **TEUER** | Teures Equipment und Filmprofis sorgen dafür, dass die Filmschnipsel hochwertig werden.
◀ **UNDURCHSICHTIG** | Welcher Charakter welche Rolle in der Story spielt, verrät Electronic Arts noch nicht.

Weitere Rennspiele der GC

FUEL

14.400 Quadratkilometer Fläche: fünfeinhalb Mal das Saarland. Über 160.000 Kilometer befahrbare Wege: mehr als die Schnellstraßen von Deutschland, den USA und China zusammen. Ohne Frage: Fuel gibt Gas.

Doch wie will man so ein absurd riesiges Areal sinnvoll mit Leben – noch besser: mit Spaß – füllen? Schließlich sagen die Entwickler Asobo selbst, dass sie schon drei Jahre lang an der Technologie arbeiten, die ladezeitenfreies Fahren und 40 Kilometer Weitsicht ermöglicht. Und dass sie für ihre Spielwelt Satellitendaten übernommen und diese zumeist nicht weiter manuell nachbearbeitet haben.

Auch jenseits barer Zahlen bietet das Open-World-Rennspiel von allem mehr. Vehikel: SUVs, Motorräder, Quads, Raketenfahrzeuge. Gebiete: Wüsten, Gebirge, Küsten mit gestrandeten Tankern. Wettereffekte: Regen, Tornados, Sandstürme. An Sammelpunkten finden Sie jene „Questgeber", die sich mit Ihnen Rennen liefern oder die Ihnen auftragen, anderen Fahrern zu folgen. Bei Rennen kommen die „Navigationssysteme" der Wagen zur Geltung: Oft ergeben sich jenseits der Piste kürzere, aber auch gefährlichere Strecken.

Das namensgebende Benzin funktioniert in Fuel als Währung. Die Idee, Treibstoff unfassbar teuer werden zu lassen, fanden die Entwickler vor drei Jahren nämlich noch abgefahren und realitätsfern.

Wir indes bangen angesichts der schieren Größe des Projektes. Doch: Sollte das Konzept aufgehen, wird Fuel vielleicht zum GTA 4 der Rennspiele. (bur) ❑



FERNAB DER PISTE

Ein paar Rennspiele haben wir auf der Games Convention schmerzlich vermisst:

Burnout Paradise:
Obwohl sich im Internet die Screenshots und Ingame-Videos häufen, zeigte Entwickler Criterion die Arcade-Raserei nicht auf der Messe. Ob das eine Vorgabe von Publisher Electronic Arts oder die Version schlicht nicht weit genug fortgeschritten war, um sie den Besuchern zu zeigen, bleibt ein Geheimnis.

Codemasters' Formel-1-Titel:
Vor einigen Monaten sicherten sich die Engländer, die zuletzt Race Driver: Grid auf uns losließen, die Formel-1-Lizenz. Jetzt wartet die Rennspielgemeinde auf ein erstes Lebenszeichen. Die Games Convention hat daran leider nichts geändert.

Test Drive Unlimited 2:
Gerüchten zufolge schon seit Langem in Entwicklung und von Publisher Atari auch nie dementiert. Trotzdem: Auch die GC 08 ließ uns weiterhin im Dunkeln tappen, ob Test Drive Unlimited 2 tatsächlich kommt und ab wann wir wieder unsere Runden auf O'ahu drehen dürfen. (web) ❑

ALARM FÜR COBRA 11: BURNING WHEELS

Ihr Revier ist die Autobahn. Ihr Einsatz heißt: volles Tempo. Ihre Gegner von heute: extrem schnell und gefährlich. Jeder Einsatz volles Risiko für die Männer von Cobra 11.



Millionen schauen jeden Donnerstag zu, wenn nach diesem Vorspann Semir Gerkhan und Ben Jäger über die Autobahn rasen. RTL und Synetic bringen passend zur aktuellen 13. Staffel der Turbo-Cops ein neues Action-Rennspiel mit dem Untertitel Burning Wheels heraus. Darin enthalten sind 50 (!) Missionen, die natürlich vor allem eines verlangen: das Gaspedal bis zum Bodenblech durchzudrücken.

Die Verfolungsjagden und Stunts stehen dem spektakulären Fernsehvorbild in nichts nach, Grafik und Schadensmodell sind auf gutem Niveau. Videosequenzen, welche die Einsätze einleiten oder begleiten, erleben Sie bei Ihren Autobahnfahrten leider nicht, dafür sprechen die Originalschauspieler Erdogan Atalay und Tom Beck im Wagen. Abseits der Missionen steht Ihnen auch eine frei befahrbare Stadt- und Autobahnlandschaft zur Verfügung, um mit bis zu 250 Stundenkilometern für Recht, Ordnung und viel Benzinverbrauch zu sorgen. Burning Wheels wird definitiv nicht nur Cobra 11-Fans erfreuen. Ob es auch zum deutschen Need for Speed reicht? (bur) ❑

MOTO GP



Drei Premieren feiert Moto GP in der Version 08: Weil der ehemalige Publisher THQ den Lizenzvertrag nicht verlängerte, kommt die Rennsimulation über Capcom auf den Markt. Original-Fahrer, -Namen und -Strecken sorgen nach wie vor für die richtige Atmosphäre. Ebenfalls enthalten ist der Große Preis von Indianapolis, der 2008 erstmals in der Motorrad-WM ausgetragen wird. Zu guter Letzt brausen Sie mit den 125ccm- und 250ccm-Klassen in Qatar auch bei Nacht über die Piste. Das ist und bleibt die einzige Strecke, die Sie in der Dunkelheit befahren. Über die Wetterbedingungen allerdings dürfen Sie frei entscheiden. Capcom sicherte sich die Lizenz für die nächsten fünf Jahre, bis 2013 sollte die Serie also Bestand haben. (web)

WHEELMAN

Vin Diesel ist zurück – diesmal als verdammt cooler The-Transporter-Verschnitt. Drei Features sind es, die das Rennspiel The Wheelman beeindruckend machen.

Melee-Combat: Nahkampf mit dem Auto: Kommt Ihnen ein Vehikel zu nahe, rammen Sie es einfach per Tastendruck von der Straße, ohne Rücksicht auf Verluste. Polizeiwagen segeln durch die Luft, Polizisten meterhoch hinterher. Die Physik ist unrealistisch, aber spektakulär.

Car Switch: In einem Ego-Shooter wechseln Sie Waffen, in The Wheelman wechseln Sie Autos – während der Fahrt! Vin Diesel lehnt sich aus dem Fenster, visiert einen vorausfahrenden Sportwagen an, klettert aufs Dach und springt. Er landet auf dem Dach des anderen Autos, schwingt sich durchs Fenster und wirft den Fahrer auf die Straße.

Cyclone: 360-Grad-Drift, kombiniert mit Feuerwaffe und Zeitlupe – Stranglehold (dt.) lässt grüßen. Der Wagen dreht sich, eine Kamerafahrt endet in der Schulterperspektive. Vin Diesel zückt eine Waffe, zielt, feuert. Autos explodieren. The Wheelman ist weniger Spiel und mehr interaktiver Hollywood-Film. Nonstop-Action, gepaart mit cineastischen Sequenzen – so das Motto der Entwickler. (twi) ❑





(AUS)GEZEICHNET | Uwe, Florian, Oskar und Michael als Comic-Zombiejäger. Vielen Dank an Oskar Pannier für diese tolle Zeichnung!

▲ VORHER | Noch sind sie ganz cool: Uwe Herberth, Florian Weber, Michael Burghardt und Oskar Pannier (von links nach rechts) beim Eintreffen im Valve-Büro.

▶ NACHHER | Nein, ausdrücklich! Wir haben die Leser nicht zu diesem Foto gezwungen. Aber nach einem Tag **Left 4 Dead** schienen die Jungs irgendwie … verwandelt.

SNEAK PEEK

Left 4 Dead

Von: Robert Horn

Weltpremiere, so etwas gab es noch nie: eine Sneak Peek in Amerika!

SNEAK PEEK

PCG-Sneak-Peek: Was ist das?
Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. An der Sneak Peek kann jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Website pcgames.de/go/sneakpeek vorbei.

Hallo Valve? Hier spricht EA, euer Publisher. Wir möchten gerne eine Sneak Peek mit eurem Shooter **Left 4 Dead** machen. Schickt uns mal bitte ein paar Versionen." „Wir verschicken nichts. Die Leser müssen schon zu uns nach Seattle kommen." „Oh, das ist uns zu teuer." „Tja, uns aber nicht". So in etwa muss das Gespräch zwischen EA und Valve abgelaufen sein, das zu der wohl ungewöhnlichsten Sneak Peek in der Geschichte derselben geführt hat: Anfang September luden wir vier Leser ein, mit uns zusammen nach Seattle in den USA zu reisen und einen ganzen Tag lang **Left 4 Dead** anzutesten.

Wer eine solche Reise gewinnt, ist entsprechend aufgeregt. Besonders, da einige der vier Auserwählten bisher noch keinen Fuß auf amerikanischen Boden setzen durften. Die Nervosität verflog ganz schnell: Valve ließ die Gruppe mal eben mit einer schicken Stretch-Limousine vom Flughafen abholen. Wer so entspannt reist, kann sich auf das Wesentliche konzentrieren: **Left 4 Dead** spielen. Dafür haben die Entwickler extra einen eigenen Raum mit vier gigantischen Monitoren eingerichtet. Nach dem obligatorischen Bürorundgang (der bei Valve durchaus beeindruckend ausfällt) krallen sich Uwe Herberth, Michael Burghardt, Florian Weber und Comic-Zeichner Oskar Pannier sofort Tastatur, kalte Getränke und Maus und stürzen sich in die Zombiehatz.

Die ersten Meter sind schnell gemacht. Schließlich sind alle vier gewiefte Shooter-Experten. Nach wenigen Minuten schon sprechen sich die Teilnehmer ab, geben sich Anweisungen und heilen sich gegenseitig. „Oh, Uwe ist verwundet", bemerkt Florian. „Na, schicken wir ihn einfach voraus!" Trotz solcher Scherze geht das Team gemeinsam vor, meistert die ersten Zombiewellen ohne große Probleme. Bis ein Tank auftaucht, ein muskelbeladener Oberzombie, der Uwe in beeindruckendem Tempo zu Kleinholz verarbeitet. Der staunt nicht schlecht und freut sich über den Schwierigkeitsgrad, der zu Beginn doch etwas zu leicht wirkte. Der Tank prügelt derweil fröhlich auf Oskar herum, bis die Gruppe ihn schließlich doch umnietet.

Das Gruppenspiel bereitet gerade am Anfang kleinere Probleme. Denn dass „Friendly Fire", also der Beschuss freundlicher Einheiten, aktiviert ist, vergessen einige Teilnehmer des Öfteren. Uwe etwa befreit seinen Kollegen Oskar vorbildlich von einer Horde Zombies, nur um ihm danach ein halbes Magazin Blei in den Körper zu pumpen – aus Versehen, wie er



▲ **KANONENFUTTER** | Die normalen Zombies machen wenig Schaden und sterben schnell. Die schiere Masse macht sie so gefährlich.

▶ **FLAMMENMEER** | Molotowcocktails sind effektiv. Falsch geworfen, richten sie eine Menge Schaden unter den eigenen Leuten an. Uwe kann davon ein Lied singen!

▼ **PAUSE** | Der Save-Room ist das Ziel jedes Abschnitts. Wie viele ihn erreichen, hängt vom Können der Spieler ab.

UWE ÜBER LEFT 4 DEAD: „Die Atmosphäre ist unglaublich gut. Das ganze Szenario nimmt einen mit und lässt einen nicht wieder los, ähnlich der Zunge des Smokers. Viele kleine Details, mit Liebe gestaltete Karten, perfekt angepasster Soundtrack. Sehr gut haben mir die beiden Szenarien gefallen, die wir gespielt haben, weil sie schön jedes Zombie-Klischee aufgenommen haben, das man aus Filmen kennt."

„Riesen Applaus!"

NAME: Uwe Herberth
BERUF: Sozialarbeiter
LIEBLINGSSPIELE: Warcraft 3, Half-Life, WoW

betont. Auch als er von einigen Infizierten zu Boden geworfen wird und nur noch mit Pistolen weiterfeuern kann, erwischt er im Eifer des Gefechts die eigene Truppe. Das ist auch verflixt schwer, verstehen wir, Uwe!

Während sich unsere Überlebenden weiter durch den düsteren Abschnitt bewegen, werden die Angriffe der Zombies immer heftiger. Verantwortlich dafür ist der Director, ein Werkzeug, das genau wahrnimmt, wie gut, schnell, langsam oder zielsicher eine Gruppe vorgeht. Da die Gruppe bisher kaum Probleme hat, erhöht der Director die Geschwindigkeit: Kein Teammitglied ist inzwischen unverletzt, das Verbandszeug nahezu aufgebraucht. Durch Abwasserkanäle geht es in ein Krankenhaus, auf dem Dach wartet der rettende Hubschrauber. Zuvor machen die Leser aber noch Bekanntschaft mit der Hexe, einem besonders tödlichen Exemplar der Untoten: Dieses Geschöpf sollte nach Möglichkeit nicht gereizt werden. Oskar tut's dennoch – und beißt eindrucksvoll ins Gras. Zum Glück kommen verstorbene Überlebende später durch einen kleinen Respawn-Raum wieder ins Spiel zurück.

Auf dem Dach dann die größte Herausforderung: Nachdem das Notsignal für den Helikopter aktiviert wurde, muss die Truppe ausharren und Zombiehorden abwehren. Die Heftigkeit der Angriffe überrascht die schlecht vorbereiteten Leser, einer nach dem anderen sackt zu Boden. Ein Boomer, der fette Untote mit dem schwachen Magen, explodiert in Oskars unmittelbarer Nähe und reißt ihn in den Tod. Als Letzten erwischt es Uwe, der aus allen Rohren feuernd von Dutzenden Untoten niedergemacht wird. Also alles noch einmal, den Weg zum Dach freischießen. Allen Teilnehmern fällt positiv auf, dass Zombies nun anders als beim ersten Versuch auftauchen, dem Director sei Dank. Doch auch der zweite Versuch läuft schief: Floh, der einzige Teilnehmer, dessen Rechner Probleme macht, stürzt mitten im wildesten Kampf ab. Zwar wehren sich die übrigen drei deutlich effektiver, doch als Oskar mit einem unglücklichen Wurf seinen Molotowcocktail auf Uwes Spielfigur zirkelt, bricht die Verteidigung zusammen. Schuld ist, ganz klar, Florian. Warum stürzt der auch ab?

Dritter Versuch, perfekte Absprache. Uwe bedient das stationäre Geschütz, Oskar deckt seinen Rücken. Als ein Tank auftaucht, bricht leichte Panik aus, Uwe fällt unglücklich vom Gebäude herunter. „Stell dir vor, die sind vom amerikanischen Zoll!", mischt sich EA-Mann Boris ein. Das entfacht Uwes Kampfeswillen, schließlich war er am Flughafen ohne Grund längere Zeit festgehalten worden. Am Ende erreichen gerade mal zwei Leser mit Mühe und Not den Heli. Überglücklich sind aber alle. „Das war Adrenalin pur!"

VERFAULT | Auch die PC-Games-Redakteure Robert Horn und Sebastian Thöing kamen unter Oskars Zeichenfeder. Das Ergebnis: erstklassige Redakteurszombies; schmeichelhaft ist anders.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: LEFT 4 DEAD

Grafik



Leser: Ein wenig gehen die Meinungen hier auseinander. Von „genial" bis „zweckmäßig" war alles dabei. Bis auf ein paar kleine Grafikfehler beim Abfeuern einer Waffe oder den Zombie-Animationen gab es an der aufgemotzten Source-Engine nichts auszusetzen.

PC Games: Bei aktuellen Spielen der Marke Far Cry 2 kann Valves Shooter sicher nicht mithalten. Doch die Engine wirkt in Bewegung hübsch, ist passend und schafft es immerhin, dutzende Zombies gleichzeitig ohne Ruckler darzustellen.

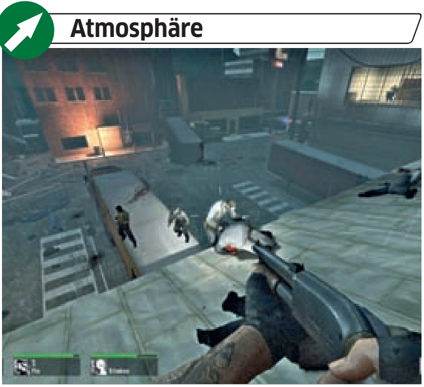
Künstliche Intelligenz



Leser: Einhellige Meinung: Der KI-Director funktioniert wunderbar. Die Kanonenfutter-Zombies an sich sind zwar, wie es sich gehört, dämlich, doch durch deren zufällige Platzierung kommt niemals Langeweile auf.

PC Games: Der Director ist eine klasse Sache. Sorgt er doch dafür, dass Partien immer anders aussehen. Die Veränderungen sind deutlich spürbar. Zwar nutzen sich die Levels mit der Zeit ab, doch Gegner, Waffen und Ausrüstung befinden sich niemals am gleichen Ort.

Atmosphäre



Leser: Den Horrorfilm Dawn of the Dead (2004) zitieren alle vier Leser am häufigsten. Denn genauso fühlt es sich an, wenn man in den düsteren Abschnitten von Left 4 Dead um sein Leben kämpft. Zombie-Atmosphäre pur!

PC Games: Ob düsterer Vorort, Abwasserkanäle, ein verwüstetes Krankenhaus oder eine leer stehende Farm: Die Plätze, an die Valve die Spieler führt, könnten direkt aus bekannten Zombiestreifen stammen – und sorgen so für ein Höchstmaß an Atmosphäre.

Während der nächste Abschnitt lädt, übernimmt Michael das Kommando und gibt taktische Befehle aus: „Oskar an die Front, du teilst ja gerne aus!" Kurz wird noch die Valve-Küche geplündert, die mit amerikanischen Süßigkeiten vollgestopft ist, dann klemmen sich die Teilnehmer wieder hinter die Rechner. Left 4 Dead macht unseren Teilnehmern Lust auf mehr.

Im nächsten Level geht es ab in den Wald. Kämpften unsere Leser vorher noch in einer düsteren Stadt, bieten nun Bäume und kleine Farmhäuser wenig Deckung und viele Hinterhaltsoptionen für die Untoten. Immer wieder fällt auf, wie liebevoll der Shooter gestaltet ist. Oskar freut sich, dass man jedes Ausrüstungsdetail am Körper der Spielfiguren findet, sogar Rohrbomben oder Molotowcocktails.

Inzwischen ist die Truppe etwas eingespielter und rückt weiter durch die bewaldeten Abschnitte vor. Ein weiterer Oberzombie, der Smoker, schlägt zu und erwischt Oskar mit seiner peitschenartigen Zunge, zieht ihn aus der Gruppe. Es ist nun an seinen Mitstreitern, ihn von dem widerlichen Zungenvieh zu befreien. Oskars panische Schreie „Die Zunge durchschießen!" wandeln sich in „He! Nicht MICH durchschießen!", als die Gruppe das Feuer auf den Smoker eröffnet. Wie war das noch mal mit dem Friendly Fire?

Florians Rechner gibt erneut den Geist auf. Valve reagiert und stellt flugs eine riesige Klimaanlage in unserem Zimmer auf, um weitere Überhitzungen zu vermeiden. Hitzige Gefechte neu definiert. Derweil rücken die Überlebenden weiter zu einem entgleisten Zug vor, wehren Zombiewellen ab, heilen sich gegenseitig und erledigen sogar Tanks ohne nennenswerte Verluste. Oskar demonstriert sogar den perfekten Einsatz eines Molotowcocktails und erwischt eine ganze Horde Zombies, die sich ansonsten auf Michael gestürzt hätte. Der hat kurz vorher mit dem Mageninhalt eines Boomers Bekanntschaft gemacht. Dieses Zeug verschmiert nicht nur die Sicht, sondern lockt auch Untote zuhauf an. In diesem Fall enden die Angreifer aber unglücklich in Oskars Flammenmeer.

Die heftigen Gefechte hinterlassen Spuren: Über einen kleinen Abhang geht es zu einem verlassenen Bahngebäude. Alle schaffen den kleinen Sprung auf die andere

FLORIAN ÜBER LEFT 4 DEAD:
„Besonders gut gefallen hat mir das essenzielle Teamplay. Einzelkämpfer haben vor allem in den höheren Schwierigkeitsgraden keine Chance. Wer einfach draufIosrennt und nicht auf die Gruppe achtet, wird ganz schnell an seine Grenzen stoßen."

NAME: Florian Weber BERUF: Student
LIEBLINGSSPIELE: Bioshock, CS:S, Baldur's Gate 2



„Die Grafik setzt keine Maßstäbe."

„Spieler durch die Gegend hetzen ist klasse!"

NAME: Michael Burghardt BERUF: Autoentwickler
LIEBLINGSSPIELE: Warcraft-Serie, Half-Life (dt.)

MICHAEL ÜBER LEFT 4 DEAD:
„Es ist unvorstellbar, wie schnell das Adrenalin in die Höhe schießt und wie lange das anhält. Das Lustige ist, dass man nie weiß, wie ein Zombie reagiert. Da kommen aus absoluter Finsternis einzelne Gegner angerannt, man erwartet viel mehr ... dabei steht der Rest ganz gemütlich hinter dir und lacht sich eins."

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.








Steuerung



Leser: Absolut präzise, unkompliziert und gewohnt ist sie, die Steuerung der Überlebenden. Genauso, wie man es von einem Valve-Spiel erwartet. Einzig die Kontrolle der Infizierten benötigt ein wenig Eingewöhnung.

PC Games: Hier lassen sich die Entwickler nicht die Butter vom Brot nehmen. Immerhin haben sie schon ausreichend Shooter-Erfahrung gesammelt. Etwas ungewöhnlicher, aber genauso eingängig ist die Steuerung der Zombies. Wenige Tasten reichen aus, um erfolgreich zu sein.

Koop-Modus



Leser: Auch hier Begeisterung der Leser: Denn ohne Absprache kommt das Team der Überlebenden nicht weit. Nur wer sich gegenseitig schützt, heilt und zusammenbleibt, hat in den düsteren Gängen eine Chance.

PC Games: Alleine wäre **Left 4 Dead** nur halb so spaßig, mit drei Freunden entfaltet es seine ganze Pracht. Sollte einer der Kollegen ausfallen, ersetzt der Computer den fehlenden Charakter. Fiese Oberzombies machen das Zusammenspiel zur absoluten Pflicht.

Versus-Modus/Zombieseite



Leser: Als Zombie zu spielen hat den Lesern gefallen, auch wenn einige die andere Seite bevorzugen. Besonders die komplett unterschiedliche Spielweise beeindruckte unsere Jungs. Absoluter Zombie-Favorit: der Smoker.

PC Games: Nur im Versus-Modus können Sie die Infizierten spielen. Das funktioniert gänzlich anders, ist weniger actionreich, hat aber seinen ganz eigenen Reiz. Koordination mit den Mitspielern ist zwar hilfreich, aber nicht in dem Maß zwingend wie auf der Seite der Überlebenden.

Seite, nur nicht der angeschlagene Michael: Der rumpelt unglücklich den Abhang hinunter und bleibt verletzt liegen. Die Mitstreiter müssen ihm wieder auf die Beine helfen. Im dem Haus erwartet ein gefürchteter Bekannter die Gruppe: Ein Tank wütet unter den Überlebenden. Panisch geht die Order herum, den Raum zu verlassen. Geschrien, getan, schnell schließt einer der Kämpfer die Tür vor dem Ungetüm – allerdings ohne Oskar. Der steht jetzt ganz alleine einem wirklich wütenden Tank gegenüber. Die nachfolgende schmerzhafte Lektion merkt sich die Gruppe ganz sicher: nie, aber auch niemals alleine gegen einen Tank antreten!

Angeschlagen geht die Reise weiter. An den Gleisen entlang geht es über liegengebliebene Züge. Michael, schwer verletzt, hat ein Problem. Er steht auf einem Wagon, hat nur noch einen einzigen Lebenspunkt und weiß: Wenn er da jetzt hinunterspringt, ist er tot. Aus dieser Furcht wird Untätigkeit, die tödlich endet. Während die Gruppe weitergezogen ist, schnappt sich ein Smoker den Zurückgelassenen und würgt ihn in



▲ **HUNTER** | Der rasend schnelle Untote springt seine Gegner an und reißt sie zu Boden.

◀ **TANK** | Dieser Fleischberg spawnt nur zufällig. Dann ist er aber eine mörderische Kampfmaschine. Es braucht geballte Feuerkraft, um ihn zu stoppen.

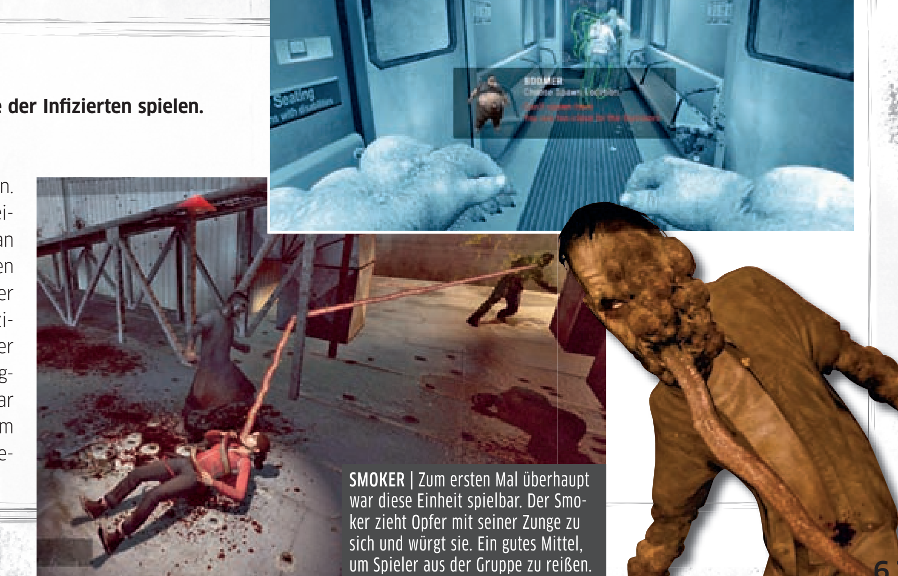
▼ **BOOMER** | Der Dickwanst war unter den Lesern weniger beliebt: Er speit Säure, die Zombies anzieht.



ZUM ERSTEN MAL UNTOT

Nur wenige Personen weltweit durften bisher die Seite der Infizierten spielen. Unsere Leser gehören dazu.

Im Versus-Modus treten Überlebende gegen Zombies an. Während die Menschen wie gehabt den Level-Ausgang erreichen müssen, ist es das Ziel der Infizierten, sie genau daran zu hindern. Stirbt ein Verfaulter, kann er nach 20 Sekunden wieder in das Match einsteigen. Seine Rolle legt dabei der Computer fest, freie Einheitenwahl gibt es nicht. Da ein einziger Angriff nicht gerade viel Schaden anrichtet, ist auch hier Zusammenarbeit die beste Wahl. Die verschiedenen Fähigkeiten der Zombies ergänzen sich dabei wunderbar. Zwar erfordert diese Seite ein wenig Einarbeitung, doch bei ihrem Sieg über die Entwickler hatten unsere Leser mindestens genauso viel Spaß wie aufseiten der Überlebenden.



SMOKER | Zum ersten Mal überhaupt war diese Einheit spielbar. Der Smoker zieht Opfer mit seiner Zunge zu sich und würgt sie. Ein gutes Mittel, um Spieler aus der Gruppe zu reißen.

MIT 'NER LIMO DURCH SEATTLE

Eine Reise wie diese ist selbst für gestandene PC-Games-Redakteure etwas ganz Besonderes. Drei Tage erlebten wir mit den Lesern Seattle, Valve und Left 4 Dead:

1. TAG, 04.09.2008 | 05:00 Uhr



Es geht los. Nach wenig Schlaf (die Aufregung!) geht es mit dem Zug nach Frankfurt, wo der Flieger wartet. Der Flug verläuft entspannt, wir besetzen die letzte Reihe und freuen uns auf Seattle. Doch zuerst gibt es noch Hindernisse: Einwanderungsbehörde und Zoll! Bei Ersterem gibt es Verluste: EA-Mann Boris und Leser Uwe werden herausgefischt und quälend lang festgehalten. Am Zoll erwischt es dann die Kollegen Sebastian Thöing und Florian Weber. Meine Güte, wir sind doch keine Terroristen! Bloß Zombiejäger.

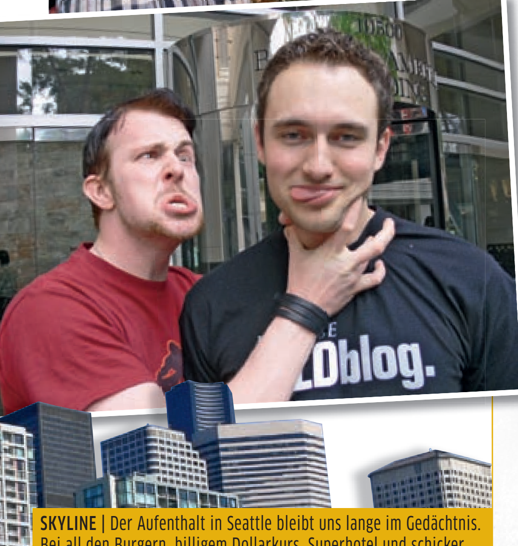
2. TAG, 05.09.2008 | 13:00 Uhr

Jetzt wird es ernst, wir stapfen bei schönstem Wetter von unserem Hotel zu Valve hinüber. Begrüßt werden wir von Entwickler Chet Faliszek (Bild unten links). Bei der Führung durch die Büroräume bekommen die Leser feuchte Augen. Die nächsten sechs Stunden verbringen die vier mit spielen, lachen, fluchen und schreien, während die PC-Games-Redakteure um sie herumschwirren, Fotos machen, lachen, fluchen und schreien. Ein schöner Tag für alle Beteiligten, den ein gemeinsames Abendessen mit (fettigem) Burger und (extrafettigen) Fritten abrundet.

3. TAG, 06.09.2008 | 11:00 Uhr

Eigentlich will die gesamte Truppe wieder zurück zu Valve und noch eine Runde spielen. Da das leider nicht geht, bleibt nur ein Besuch der Innenstadt von Seattle. Auf dem Plan stehen Attraktionen wie die Space Needle und das Seattle Aquarium. Immer wieder sehen wir die Leser in dunkle Ecken spähen, auf der Suche nach untotem Gesindel. Der einzige Zombie ist allerdings Oskar Pannier. Der hat die (fettigen) Burger vom letzten Abend nicht vertragen und schlurft blass und leicht grünlich neben der Gruppe her. Ein passendes Andenken für so einen Trip!





SKYLINE | Der Aufenthalt in Seattle bleibt uns lange im Gedächtnis. Bei all den Burgern, billigem Dollarkurs, Superhotel und schicker Limousine: Der Höhepunkt war ganz klar **Left 4 Dead**.

aller Ruhe ins Jenseits. Wärst du doch gesprungen, Michi!

Kaum hat sich die Gruppe wieder gesammelt, wartet schon die nächste Herausforderung. Vor den Überlebenden tut sich ein riesiges Maisfeld auf, das durchquert werden will. Noch freuen sich alle Teilnehmer über dieses stimmungsvolle Szenario. Doch kaum tauchen die vier in das undurchsichtige Gemüse, bricht die Hölle los. Zwischen den Stängeln ist Freund von Feind kaum zu unterscheiden und Mündungsfeuer zuckt in alle Richtungen. Nur mit Mühe kann die Gruppe das eigene Aus verhindern und schleppt sich in das nahe gelegene Farmhaus.

Hier wartet erneut ein Trigger-Moment, wie schon auf dem Dach des Krankenhauses: Funkgerät bedienen, verschanzen, die Rettung abwarten und überleben! Doch die Räumlichkeiten sind denkbar ungünstig. Zombies könnten durch Fenster einsteigen oder unzählige andere Einschlupflöcher finden. Wer sich hier nicht richtig verschanzt, hat keine Chance. Also beschließt die Truppe, sich in das Kinderzimmer des Hauses zurückzuziehen. Sobald das Funkgerät im Erdgeschoss aktiviert ist, verschließen die vier die Tür und legen an. Fußgetrappel, widerliche Geräusche, dann explodiert die Tür nach innen: Ein Schwall Zombies ergießt sich in den kleinen Raum, unsere Teilnehmer feuern aus allen Rohren, schreien verzweifelt.

Sekunden später ist alles vorbei, der Boden mit Untoten übersät, die Wand schwarz von ihrem Blut. Plötzlich erzittert der ganze Raum, ein Tank bahnt sich den Weg ins Kinderzimmer. Jetzt rächt sich die Platzwahl der Kämpfer, in den engen Gängen richtet das Monster Furchtbares unter den Überlebenden an. Noch dazu strömen weitere Gegner herbei! Im anschließenden Chaos wird unsere Gruppe ordentlich aufgemischt. Nur mit Mühe erreichen einige den rettenden Wagen. Besonders Oskar hat Pech: Er verlässt das sichere Fahrzeug, um seinen Kollegen zu helfen – und rennt prompt in den Tank, der ihn unfreundlich, aber bestimmt zum Bleiben zwingt.

Eigentlich sollte hier Schluss sein. Doch die Begeisterung unserer Leser erweicht die Valve-Jungs und sie fordern uns zu einer Runde im Versus-Modus heraus. Endlich können Michi, Uwe, Oskar und Florian die Zombieseite ausprobieren! Die zeigt sich seit unserem letzten



NAME: Oskar Pannier BERUF: Comiczeichner
LIEBLINGSSPIELE: Call of Duty 4, WoW, Diablo 2

OSKAR ÜBER LEFT 4 DEAD:
„Die beiden Seiten spielen sich komplett unterschiedlich, weshalb ich nicht sagen kann, welche mir besser gefällt. Das Prinzip der einen Seite ist das Überleben um jeden Preis. Als Zombie weiß man schon, dass man definitiv nicht lange leben wird, und versucht daher, so viel Unheil wie möglich anzurichten, bis man draufgeht. Und dann steigt man nach 20 Sekunden wieder ein und versucht es erneut. Sehr spaßig!“

RETTUNG IN SICHT | Ziel der Truppe ist das Dach des Hochhauses. Bis dahin glühen die Rohre.



VERSTECK | Die Truppe hat sich in einem Zimmer verschanzt. Die Zombies finden sie trotzdem.

BACKPFEIFE | Der Tank bereitet unseren Lesern immer wieder Probleme. Der haut aber auch zu!

Besuch deutlich gereift: Infizierte müssen nun nicht mehr warten, bis die Überlebenden eine bestimmte Level-Grenze überschritten haben, bis sie wieder einsteigen dürfen. Stattdessen gibt es einfach einen 20-Sekunden-Spawn-Timer, die Charakterwahl ist weiterhin zufällig. Da sich unser Team aber noch auf ungewohntem Terrain bewegt, können die Entwickler die erste Runde klar für sich entscheiden. Einen einzigen Überlebenden reißen die Leser in den Tod. Jetzt werden die Seiten gewechselt. Die Valve-Mitarbeiter geben Gas. Klar, die kennen das Spiel! Ein einziger schafft es letztendlich ins Save House. Racheschwüre geistern durch den Raum, unsere Teilnehmer haben Blut geleckt. Auf der nächsten Karte gehen Michi, Uwe, Florian und Oskar koordiniert vor, nutzen die Fähigkeiten von Boomer, Hunter und Co. sehr geschickt. Sie suchen sich einen geeigneten Spawnpunkt, warten eine günstige Gelegenheit ab und schlagen zu: Plötzlich herrscht Panik unter den Entwicklern: Drei Teilnehmer wurden ausgeschaltet, der Letzte rennt um sein Leben. Als würden wir den davonkommen lassen! Als der Arme schließlich, von vier fies grinsenden Oberzombies umringt, zu Boden sinkt, ist der Jubel in unserem Raum grenzenlos. Alle sind sich einig: Die Infizierten spielen sich zwar grundsätzlich anders, doch nach ein wenig Eingewöhnung ist das Erfolgserlebnis umso genialer. Und noch immer ist nicht Schluss für unsere Leser: Die vier Ballerfreunde betteln so lange, bis sie noch einmal eine Kampagnenkarte spielen dürfen. Dieses Mal aber im härtesten Schwierigkeitsgrad, „Impossible“ getauft. Leise lachend gucken die Entwickler zu: „Ich gebe ihnen fünf Minuten“, raunt der eine. „Nicht länger als die erste Zombiewelle“, tönt es aus der anderen Ecke. Die Stimmen sollten Recht behalten. Schon der erste (versehentliche!) Schuss von Uwe in Oskars Richtung halbiert dessen Lebensenergie drastisch. Einige fiese Angriffe später ist Schluss. Das jähe Ende nutzt Valve und kehrt uns freundlich vor die Tür. Schließlich ist Freitag, die Jungs wollen zu ihren Familien. Vollstes Verständnis auf unserer Seite. Trotzdem schielen alle Leser noch lange wehmütig auf die verschlossene Bürotür. **Left 4 Dead** hat gehörig Eindruck hinterlassen, den alle Teilnehmer dieser außergewöhnlichen Fahrt so schnell nicht wieder vergessen. ❑



FLEISCHPEITSCHE | Ein Smoker hat zugeschlagen. Jetzt liegt es an der Gruppe, dem Opfer zu helfen.



GAME OVER | Auf dem Dach wird die Gruppe gnadenlos überrannt. Uwe ist der Letzte, der steht.

11/08

TEST

XXL-TESTS | BUDGET | RUHMESHALLE | EINKAUFSFÜHRER



Hat in Leipzig gefunden:
Viele interessante Gespräche mit Lesern. Toll, nächstes Jahr wieder!
Hat in Leipzig vergessen:
Seinen Ipod. 12 Euro fürs unfrei geschickte Paket. Frechheit.
Hört jetzt wieder euphorisch:
Pavarotti: Nessun Dorma.



Merkt gerade:
Wie unbefriedigend das Leben ohne Internetanschluss ist.
Hofft auf:
Baldige Erlösung durch Herrn Arcor.
Fan von:
Valve. Die Jungs laden mal eben vier Leser (und mich) zu sich ein. Einfach so!



Im Sinnesrausch:
Das Video Games Live!-Konzert auf der Games Convention war ein Riesenspaß.
Auf wackeligen Beinen :
Das erste Bier gab's bei CD Projekt um 10 Uhr morgens. Prima Typen sind das.
Das bringt die Zukunft:
Einen brandneuen Luxus-Spiele-PC. :-)



Aktuelles Lieblingsspiel:
Pendeln 2008, Couch-Lümmeln Deluxe-Edition
Ist traumatisiert von:
Dem Dreh zu Rossis Welt
Hört auf der Arbeit:
Kansas: Carry on Wayward Son (South Park-Edition)



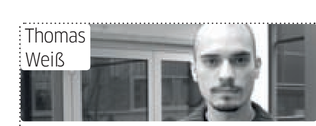
Aktuelles Lieblingsspiel:
Diablo 2,um für Teil drei fit zu sein.
Ist enttäuscht von:
Dem viel zu kurzen Sommergastspiel.
Plant:
Vielleicht sein Motorrad gegen ein Schlauchboot einzutauschen, was bei unserem Wetter sinnvoller wäre.



Ist seit der Games Convention wieder verfallen:
GTA 4 (Xbox 360) - die PC-Version hat mich wieder angefixt.
Ist begeistert von:
The Dark Knight - was für ein toller Film!
Hört gerade ständig:
Den Soundtrack von The Blues Brothers



Hatte eine Woche Urlaub und spielte:
The Curse of Monkey Island, Splinter Cell, I.G.I. 2: Covert Strike, Gunman Chronicles (musste mal wieder sein)
Trennte sich von:
Der Age-of-Conan-Wertung, da wir endlich jenseits von Level 50 testen konnten, und das war ernüchternd.



Liest mit Genuss zum zweiten Male:
Meditations in Green (Stephen Wright)
Hört mit Genuss in Endlosschleife:
Formation of Damnation (Testament)
Spielt mit Genuss eine Überraschung:
Race Driver: Grid (Ist das gut! Himmel! Ich mag keine Rennspiele, verdammt. Aber dieses! Und die Grafik! WTH/F!)

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Motivationskurve | Testversion: Xxxxxx | Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



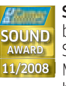
PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Grafik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

UNGEZÄHMT | Kämpft man vom Sattel aus, stehen andere Attacken zur Verfügung, hier: Aufbäumen.

AUF DVD
- Video zum Spiel
- Video zur Grafik
- Video zur Steuerung
- Video zu den Klassen

ABGEFACKELT | Der Tempelwächter mäht sich mit seinem Flammenwerfer durch ein Kobold-Dorf.

(K)EIN TEST!

Keine Sneak Peek, keine Preview, aber auch kein finaler Test – irgendwo dazwischen liegt dieser achtseitige Artikel.

Was haben wir gespielt?
Die deutsche Beta-Version von **Sacred 2** (V. 0.7). Das Spiel ist inhaltlich komplett, derzeit arbeiten die Entwickler nur noch an Bug-Beseitigungen, Performance-Optimierungen und dem Balancing.

Warum keine Wertung?
Das Spiel ist zwar weit fortgeschritten, aber eben noch nicht fertig, wie man an einigen Bugs und Balancing-Tücken erkennt. In diesem Fall eine Wertung zu vergeben, wäre unfair.

Warum keine Sneak Peek?
Es war uns diesmal wichtig, unsere eigenen Eindrücke zu übermitteln. Trotzdem wollten wir nicht auf die Meinungen unserer Leser verzichten und luden uns Verstärkung ein.

Wer hat gespielt?
Einen Tag lang durften sechs Leser bei uns vor Ort in Ruhe **Sacred 2** spielen. Zudem investierten Redakteur Felix Schütz und PC-Games-Praktikant Christoph Schuster zusammen nochmals rund 50 Stunden in das Action-RPG.

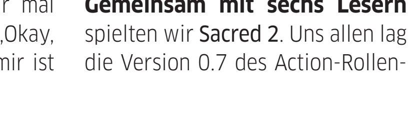
Sacred 2: Fallen Angel

Von: Felix Schütz und Christoph Schuster

Der Diablo-Killer ist schon fast fertig! Unsere Leser durften ihn in Ruhe spielen.

Der Tag neigt sich dem Ende zu. PC Games packt zusammen, räumt Pizzaschachteln und Cola-Flaschen weg, widmet sich in Gedanken dem verdienten Feierabend. Doch etwas ist diesmal anders … Aus einer Ecke im Testlabor macht es klick! klick! klick!, gefolgt von Gekicher und Jubelrufen: „Woah, schau dir mal meine neue Rüstung an!" – „Okay, die ist wirklich fett." – „Bei mir ist 'ne Rune gedroppt!" – „Kann ich die haben?" – „Niemals! Meins!"

Unser Lesertest zu **Sacred 2** war zwar offiziell zu Ende, doch unsere Gäste dachten gar nicht ans Aufhören – die wollten weiterspielen, am liebsten bis in den Abend. Begründung: Es machte zu viel Spaß.



Gemeinsam mit sechs Lesern spielten wir **Sacred 2**. Uns allen lag die Version 0.7 des Action-Rollenspiels vor, also eine weit fortgeschrittene, aber längst noch nicht finale Fassung. Inhaltlich ist sie nahezu komplett, bei Entwickler Ascaron widmet man sich derzeit noch den letzten Feinarbeiten wie Bug-Korrekturen und Balancing. Damit neigt sich ein jahrelanger Entwicklungsprozess dem Ende zu, einer, der nicht selten von großspurigen Versprechungen begleitet war. Mit unserem Leser-Team prüf-



ZAUBEREI | Die Hochelfin ist auf Magie spezialisiert, haut notfalls aber auch im Nahkampf zu.



FINSTER | Der untote Schattenkrieger reitet auf einem gewaltigen Dämon in die Schlacht.

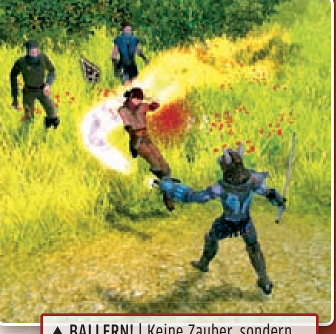
COOLE CHARAKTERKLASSEN

Vier der sechs Klassen in Sacred 2 sind eher klassisch, während diese zwei hier sich deutlich abheben:

- **Techniker**: Der Wächter ist ein antiker Roboter mit Seele. Seine Bewegungen wirken staksig, die Gelenke quietschen, in der festen Stimme schwingt Ernsthaftigkeit.
- **Alteisen:** Statt einer Rüstung hat der Wächter austauschbare Körperteile. Sein linker Arm dient als modifizierbare Fernkampfwaffe.



Der Stahlkrieger bringt eine Prise Science-Fiction in die klassische Fantasy-Welt. Gewöhnungsbedürftig, aber auch cool! Einzig das hundeähnliche Kopf-Design trifft nicht unseren Geschmack.



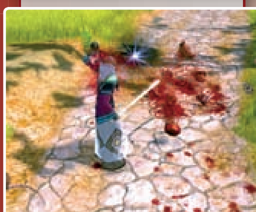
▲ **BALLERN!** | Keine Zauber, sondern Schusswaffen stellen die „Skills" des Tempelwächters dar. Dieser bildschöne Flammenwerfer sorgt für einen kräftigen Flächenschaden.

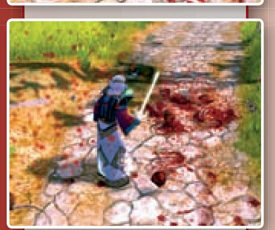
▼ **MOBIL** | Das klassenspezifische „Reittier" des Tempelwächters: ein futuristisches Einrad, in dessen Mitte der Spieler Platz nimmt. Schräg!



MATSCH | Eine der dunklen Inquisitor-Fähigkeiten: Leichen in Bomben umfunktionieren, mit entsprechend blutigem Ergebnis. Wegen Szenen wie diesen hatte man es Ascaron untersagt, diese Klasse auf der GC im ab zwölf Jahren zugänglichen Besucherbereich vorzustellen.







DEN KENN ICH DOCH? | Tief sitzende Kapuze, Blitze aus den Fingerspitzen, Telekinese – da werden Erinnerungen an **Star Wars** wach.

- **Machtspiel:** Aussehen und Fähigkeiten erinnern an einen bösartigen Jedi-Ritter: Der in Roben gehüllte Inquisitor kombiniert Nahkampftalente mit derben Angriffszaubern.
- **Dunkler Pfad**: Der Inquisitor ist so gemein und durchtrieben, mit ihm darf man Sacred 2 nur in der bösen Kampagne spielen. Wir meinen: eine tolle Klasse mit echtem Kult-Potenzial!



HOHEPRIESTER | Wer Darth Vader immer cooler fand als Luke Skywalker, sollte den Inquisitor wählen: Die Mischung aus Sith-Lord und Totenbeschwörer ist nichts für Zartbesaitete, hat aber definitiv Chancen auf den Titel „Beste Klasse in **Sacred 2**".

ten wir, ob das Spiel mehr als nur tolle Grafik zu bieten hat.

Sechs bunt gemischte Helden bietet Sacred 2 an: Wer es klassisch mag, greift zu Seraphim, Dryade und Hochelfe, zieht so mit Schwert, Bogen und Magie in den Kampf. Experimentierfreudige greifen zum Schattenkrieger, einem untoten Kämpfer mit nekromantischem Einschlag. Oder Sie toben sich mit den – wie wir finden – coolsten Neuzugängen aus, dem Tempelwächter und dem Inquisitor. Ihnen ist der Kasten auf dieser Seite gewidmet.

Bei der Charaktererstellung legt man fest, ob man die Kampagne als guter oder böser Held bestreiten möchte. Das wirkt sich auf die Quests aus: Als edle Seraphim soll man etwa eine bösartige Doppelagentin überführen, während der finstere Inquisitor das genaue Gegenteil zum Ziel hat – er muss die Dame stattdessen in die Freiheit eskortieren. Solche Aufgaben gehören zu den besseren. Denn obwohl die Quests an jeder Straßenecke in einer unheimlichen Fülle über den Spieler hereinbrechen, ist ihre Qualität doch eher durchschnittlich: „Schöner Standard der Marke: Bring Item von A nach B", urteilt Johannes. Auch Felix meint: „Das Übliche eben: Monster schnetzeln, Kräuter finden, Botengänge."

Wir spielen im Koop-Modus, das heißt: Unsere Gruppe kämpft sich gemeinsam durch die Kampagne, in diesem Fall in unserem LAN-Netzwerk. Dazu ist nicht mehr nötig, als einen Schieberegler am Bildschirmrand zu verstellen und das Spiel so für andere Teilnehmer zu öffnen – schon können flexibel weitere Spieler einsteigen, Waren tauschen und einander beim Kampf gegen schwierige Gegner helfen. Wie gut dieses System später auch in der Praxis (sprich online und über die Ascaron-Server) funktioniert, das können wir erst überprüfen, sobald das Spiel erhältlich ist.

Alle Tester vermissen ein Tutorial und beklagen, zu unvermittelt und zu lieblos in das Spiel geworfen zu werden. Das ist zutreffend und wäre ein Problem, wenn die Entwickler hier nicht noch nachbessern würden. Auch da zeigt erst das fertige Spiel, was in ihm steckt.



ENGEL | Die Seraphim, eine Nahkämpferin, hat Ascaron als einzige Klasse aus **Sacred 1** übernommen.



KLASSISCH | Die leichtbekleidete Dryade setzt im Kampf auf Naturmagie und ihren Bogen.

DIE STEUERUNG VON SACRED 2

Wenige und dafür aufgeräumte Bildschirmanzeigen, dazu eine schnell reagierende Mausbedienung – Sacred 2 steuert sich klasse, nicht zuletzt dank einiger kluger neuer Ideen.

MINIMAP
- ➕ Die Minimap lässt sich in Größe, Detailgrad und Transparenz den eigenen Vorlieben anpassen.
- ➕ Ziele, Feinde, Begleiter, Händler werden durch Symbole gezeigt.
- ➕ Weltkarte mit Detailansicht, Minimap, Kompass – nie fiel die Orientierung in einem Action-RPG so leicht.





CHARAKTERPORTRÄT
Zwei Balken – grün für Erfahrungspunkte, rot für Lebenskraft. Sinkt Letztere unter einen kritischen Wert, gibt es einen deutlichen grafischen Hinweis. Heiltränke wirft man ruck, zuck per Leertaste ein.

RELIQUIEN
- ➕ Die Edelsteine bringen starke Abwehrboni, etwa gegen Feuer oder Eis. Bis zu vier solcher Sets lassen sich hier ablegen und blitzschnell wechseln. Sehr flexibel!

SLOTS UND KOMPASS
Hier liegen Ihre ausgewählten Waffen und Kampfkünste, die man per Schnelltaste anwählt. Die Menge an Slots steigt mit dem Charakterlevel.

AUTOMATISCHES AUFSAMMELN
- ➕ Ein Klick und der Held sammelt automatisch Items in einem bestimmten Radius auf.
- ➕ Diese Automatik regelt man in fünf Qualitätsstufen für Items.

SCHUTZZAUBER (BUFFS)
- ➕ Buffs wandern in diese separaten Slots. Per Klick aktiviert, bringen sie starke Boni ein, verlangsamen aber die Regenerationsrate für Skills.

BEGLEITER
- ➕ Für manche Quests kämpfen Sie Seite an Seite mit NPCs.
- ➕ Heiltränke werden per Tastendruck an NPCs weitergegeben.
- ➖ Aufträge ließen sich in unserer Beta-Version nicht abbrechen. NPCs folgten uns daher, bis die Quest erfüllt war.

MISSIONSLOGBUCH
- ➕ Sämtliche angenommenen Aufträge sind detailliert aufgeführt und beschrieben.
- ➖ Erfüllte, gescheiterte und offene Aufgaben erscheinen im selben Fenster. Durch die Unmenge an Quests fehlt so der Durchblick.

PC-GAMES-LESER ÜBER DIE STEUERUNG


KRITISCH | Christian Burtchen (links) im Gespräch mit Stefan und Johannes.

Felix: Schönes Inventar! Eine Sortierfunktion und eine Vergleichsansicht für Items sind vorhanden. Auch gefällt es mir, Gegenstände direkt verkaufen zu können, ohne einen Händler aufzusuchen.
Florian: Wer Sacred gespielt hat, findet sich sofort zurecht. Beim Anlegen der Ausrüstung hätte ich mir aber eine Charakterdarstellung gewünscht. So muss man erst schauen, welcher Slot eigentlich für welches Item gedacht ist.
Johannes: Im Multiplayer verliert man schnell die Übersicht, wer welche Quest angenommen hat. Gut finde ich aber, dass man Quests auch über die Karte auswählen kann. Das Inventar ist schön und übersichtlich.
Nicole: Die Karten sind klasse! Vor allem die Weltkarte ist ziemlich genial.
Stefan: Das Inventar ist übersichtlich und selbsterklärend. Die stapelbaren Heiltränke sind außerdem ein riesiger Platzsparer.
Valentin: Ich würde nichts ändern wollen: Das gesamte Interface passt einfach zu **Sacred**, es ist übersichtlich und alle Informationen sind leicht zugänglich. Und wie sich die Weltkarte einblendet, das sieht super aus.



WELTKARTE
- ➕ Quests, Händler und Portale sind deutlich eingezeichnet.
- ➕ Bequem per Mausrad zoombar
- ➕ Bereits besuchte Orte werden eingefärbt.
- ➖ Keine Notizen möglich, der Spieler darf nur einen eigenen Marker setzen.

DETAILANSICHT
- ➕ Per Druck auf die mittlere Maustaste öffnen Sie in der Weltkarte eine Detailansicht – perfekt, um Ziele pixelgenau aufzuspüren.
- ➖ Laufbefehle direkt auf der Karte zu erteilen ist leider nicht möglich.

REGENERATIONSZEIT
- ➕ Es gibt kein Mana in **Sacred 2**, Skills laden sich nach Benutzung wieder auf. Dieser praktische Balken zeigt die Regenerationsrate dafür an.



DIREKTVERKAUF
- ➕ Inventar voll und kein Händler in Sicht? Mit diesem Button können Sie Items direkt unterwegs verkaufen, wenn auch unter Wert.

AUTOMATISCHES SORTIEREN
- ➕ Per Klick werden gesammelte Items platzsparend sortiert.

INVENTAR
- ➕ Nicht zu groß, nicht zu klein – der Platz ist genau richtig bemessen.
- ➖ Man erkennt nicht sofort, welches Item in welchen Ausrüstungsslot gehört.



FARBENFROH | Der Grafikstil ist bunt und effektreich, aber nie comichaft oder gar kindisch.

MUTIERT | Diese Spinne ist von mysteriöser T-Energie durchsetzt und dadurch besonders kräftig.



„Die Landschaft finde ich einfach toll."

NICOLE ÜBER SACRED 2:
„Ich fand's gut! Der Anfang war etwas ungewohnt, aber ich hab mich dann sehr schnell reingefunden. Finde auch toll, dass man die Tag-und-Nacht-Wechsel sieht, die Atmosphäre ist dadurch echt klasse. Ich würd's [den Lesertest, Anm. d. Red.] sofort wieder machen.

NAME: Nicole Jäkel
ALTER: 26 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Guild Wars, Anno 1701

STEFAN ÜBER SACRED 2:
„Ein echter Spaß sind wieder die witzigen Kommentare von besiegten Gegnern! Und bei dem Klassenangebot ist für jeden Typ etwas dabei. Hat man das Charaktermenü erst mal begriffen, ist alles ganz easy. Kurzum: Genial!"

NAME: Stefan Gitter
ALTER: 30 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Diablo 2, Sacred Underworld, Gothic 1 & 2

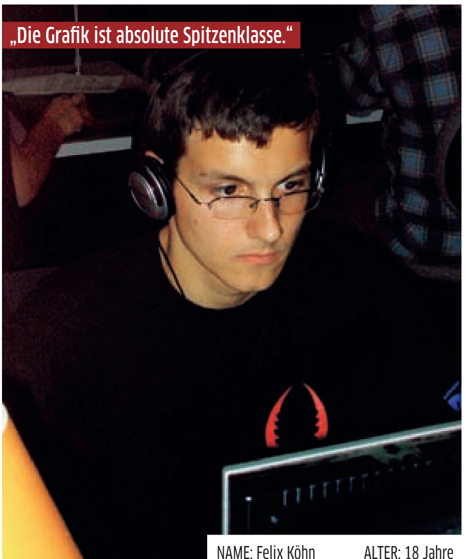


„Der Humor ist ein Volltreffer."

Minuten nach Spielbeginn muss Sacred 2 beweisen, ob es sein klassisches Spielprinzip beherrscht. Und das tut es: „Da stellt sich einfach gleich dieses Sacred-Feeling ein", schwärmt Florian. Damit meint er die drei Motivationssäulen des Hack & Slay, den Kern der so wichtigen Suchtspirale: Kämpfe, Erfahrungspunkte und Items. Gegner um Gegner werden ins virtuelle Grab geklickt, mit jedem Sieg kommt man dem nächsten Levelaufstieg ein Stückchen näher. Ist es dann so weit, zeigt sich die Güte des Charakterentwicklungssystems: Skills werden über zufällig droppende Runen und nicht über Talentbäume wie etwa in Diablo 2 freigeschaltet. Anstatt also einem strengen Pfad zu folgen, widmet sich der Spieler nach einem Stufenaufstieg vielmehr dem Ausdefinieren und Verbessern bereits bekannter Talente. Das überlässt ihm eine Menge Freiheiten, seinen Charakter an den eigenen Spielstil anzupassen. Alle Tester, uns eingeschlossen, finden viel Lob für dieses flexible System – mehr Details dazu lesen Sie auf Seite 79.

Beute, Beute und noch mehr Beute – erst wenn so richtig schöne Items droppen, schnappt die Motivationsfalle zu. Sacred 2 meistert diesen Anspruch mit einer geradezu verschwenderischen Lässigkeit: Keine zehn Schritte ist unser Inquisitor gelaufen, da findet er bereits einen verzierten Kampfstab mit brennendem Kopfstück sowie einen eindrucksvollen Helm, den selbst Tolkiens Sauron nur an Sonntagen getragen hätte. So erhält der Charakter gleich etwas Unverwechselbares und man beginnt, die Items nicht nur nach Statuswerten, sondern auch nach ästhetischen Gesichtspunkten auszuwählen. Besonders gut gefällt uns dabei die durchdachte Benutzerführung: Warum uns die Menüs und speziell das Inventar so überzeugt haben, das lesen Sie auf der Seite links.

Man erbeutet reichlich Ausrüstung, die nur von bestimmten Klassen getragen werden kann – uns stört das nicht weiter. Erstens weil man nutzlose Items direkt an Ort und Stelle verkaufen kann, zweitens weil das Inventar angenehm groß ist und drittens weil man die wichtigen Runen, die dem



„Die Grafik ist absolute Spitzenklasse."

NAME: Felix Köhn ALTER: 18 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Guild Wars, Call of Duty 4

FELIX ÜBER SACRED 2:
„Anfangs war ich überwältigt von der Grafik und der stimmigen Atmosphäre, vor allem dank der tollen Akustik. Die ist eine der besten, die ich bisher in einem Action-RPG sah. Wenn man in eine Stadt kommt, ertönt von allen Seiten ein gewaltiger Wortschwall der NPCs! Ich hätte mir aber mehr Pferdehändler gewünscht, die sich auf die ganzen Dörfer verteilen. Trotzdem: Ich würde es definitiv kaufen."

SACRED 2 IM MEHRSPIELER-MODUS

Seit Diablo 2 gelten gewisse Standards, was Mehrspielermodi in Action-Rollenspielen betrifft. Sacred 2 geht hier noch weiter.

Kooperative Kampagne:
Bis zu sechs Spieler dürfen die Kampagne zusammen spielen. Die Spieler werden automatisch in einer Gruppe zusammengefasst; der Host verwaltet das gespeicherte Spiel.

Freier Modus:
Eine bestimmte Anzahl von Spielern kann sich gleichzeitig auf einem Server befinden. Sie wählen aus:
- PvE-Spiel mit bis zu 16 Leuten
- Spieler gegen Spieler (PvP) mit bis zu 16 Teilnehmern

LAN:
Die Anzahl der Spieler, die gemeinsam auf einem Server spielen können, wird über die Kapazität des lokalen Servers definiert. Bevor das Spiel gestartet wird, muss der Spielserver des LAN-Spiels in der Internetlobby angemeldet werden.

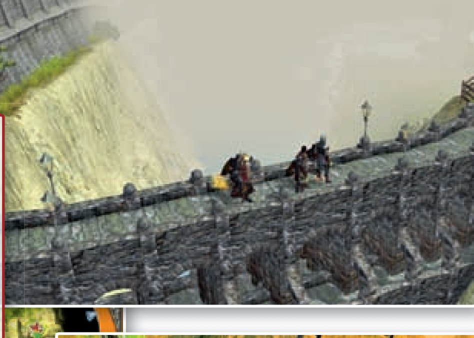
Offene Spiele (Open Net) :
Über die Lobby verbundene Online-Spiele, die aber außerhalb des geschlossenen Ascaron-Netzes stattfinden.

Geschlossene Spiele (Closed Net):
Onlinespiele, ebenfalls über die Lobby verbunden, die aber nur im geschlossenen Ascaron-Netzwerk stattfinden.

DIE GRAFIK VON SACRED 2

In Ascarons Action-Rollenspiel treffen moderne Grafiktricks auf stimmungsvolles Design. Zum Glück wurde auch an atmosphärische Details gedacht.





WEITSICHT
- − Die Pracht-Optik erkauft Ascaron leider mit magerer Weitsicht: Blickt man in die Ferne, macht sich ein hässlicher weißer Nebel breit, die Aussicht von erhöhten Punkten enttäuscht.

VEGETATION
- + Wälder und Wiesen sind dicht mit abwechslungsreichen Blumen und Gräsern bedeckt.
- − Bäume wirken im Vergleich eher klobig.

WASSER: FLÜSSE, SEEN UND MEER
- + Flüsse zeigen eine klare Fließrichtung, sehr realistisch!
- + Toller, glaubwürdiger Wellengang an See und Meer.
- − Wasser ist grundsätzlich zu blau und undurchsichtig.
- − Kein Spritzwasser, wenn Körper in Flüsse fallen.

ANIMATIONEN
- + Die flüssigen Bewegungen gehen bei Kombos fließend ineinander über.
- + Steigert man einen Nahkampf-Skill, werden die Attacken eleganter und vielseitiger – auch beim Standardangriff.
- − Seltene Clipping-Fehler.











LIEBE ZUM DETAIL
- + Hirsche und Frösche, Hasen und Katzen – die Spielwelt ist mit allerlei niedlichem Getier angefüllt.
- − Die Welt ist so groß, dass es zu langen Laufmärschen kommt – in der Zeit sieht man sich auch an Details irgendwann satt.
- − Manche Umgebungen sind etwas zu bunt geraten.
- + Trutzige Mauern, verschlungene Gässlein – die Architektur spielt in einer Liga mit **Gothic**. Die Elfenstädte sehen umwerfend aus.
- + Die Texturen sind gestochen scharf, Gestein wirkt besonders plastisch.
- + Fließende Tag-und-Nacht-Wechsel in Verbindung mit sehr guten Licht- und Schatteneffekten – das schafft eine dichte Atmosphäre.

SCHÖNER ALS DIABLO 3?


UMSTRITTEN | Nicht allen gefällt der Grafikstil von **Diablo 3** – den Spielern sagt **Sacred 2** womöglich eher zu.

Blizzard sah sich nach der Ankündigung von Diablo 3 einiger Kritik ausgesetzt – der Grafikstil ist einigen Spielern zu comichaft. Kann Sacred 2 da punkten?

Die Grafiker von **Diablo 3** setzen auf mehr Farbe als beim Vorgänger. Vor allem in Dungeons fallen Texturen auf, die mehr wie gemalt als authentisch wirken. Die Animationen sind unverschämt flüssig, das Gegnerdesign brillant – Blizzard setzt auf Bewährtes anstelle von neuer Grafiktechnologie. Ganz im Gegensatz zu Ascaron, die mit **Sacred 2** besonders scharfe Texturen, glaubhafte Levelarchitektur und realistische Lichteffekte präsentieren. In beiden Spielen kommen schicke Physik-Effekte zum Einsatz. **Sacred 2** wirkt trotz kräftiger Farbgebung mit seinen harten Konturen und seiner Bildschärfe etwas realistischer; der Look von **Diablo 3** erscheint weicher und bietet womöglich das stimmigere Gesamtbild. Eine Frage des persönlichen Geschmacks!

DIE CHARAKTER-ENTWICKLUNG

Kein Mana, 15 Skills pro Klasse – klingt nach wenig, entpuppt sich aber als überraschend vielseitig. Der Charakterausbau macht Spaß!



◀ **TALENTE** | In drei Gruppen gliedern sich die Zauber und Spezialattacken (darunter sind die Slots für Kombos, bekannt aus **Sacred 1**). Nach dem Levelaufstieg investiert man Punkte in die Talentgruppen oder in passive Skills wie Waffen- oder Rüstungskunde.

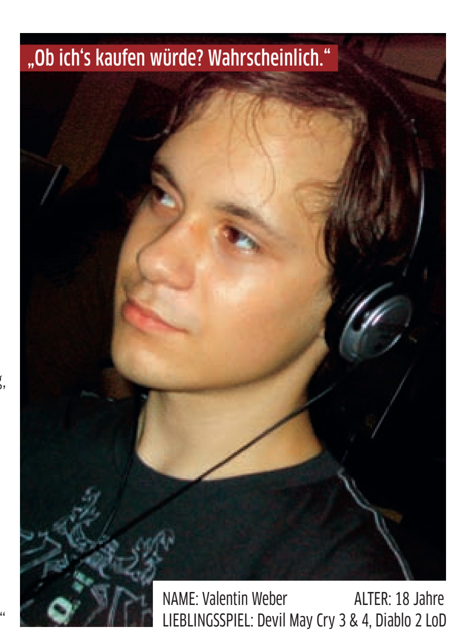
▶ **SKILLS** | Ein Zauber darf drei von sechs möglichen Upgrades erhalten. Dadurch verändert er Wirkung und Aussehen, was unterschiedliche Spielweisen ermöglicht – cool!





MICKRIG | Der Feuerball der Hochelfin macht anfangs kaum Schaden und trifft nur einen Gegner.

MÄCHTIG | Mit den entsprechenden Upgrades teilt sich der Feuerball in drei kräftige Geschosse auf.



„Ob ich's kaufen würde? Wahrscheinlich."

NAME: Valentin Weber ALTER: 18 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Devil May Cry 3 & 4, Diablo 2 LoD

VALENTIN ÜBER SACRED 2:
„Die Kämpfe sind recht langsam und entspannt, der Levelaufstieg und die Drop-Chancen sind auch okay. Ich würde mir nur ein wenig höheres Lauftempo wünschen, auch ohne Pferd. Die Atmosphäre fand ich schon allein durch die Tag-und-Nacht-Wechsel sehr stimmig, allerdings ist sie dann doch nicht so ausgeprägt wie in **Diablo 2** oder **Sacred 1**. Dafür finde ich die Grafik sehr gut: Die Texturen klar und gar nicht matschig und die Animationen stechen ganz besonders hervor, die wurden wirklich verbessert."

Freischalten von neuen Talenten dienen, bei Händlern einlösen darf. Die Dryade tauscht beispielsweise drei Seraphim-Runen gegen eine neue ein, die sie selbst verwenden kann. Je mehr Runen der Spieler in den Handel investiert, desto günstiger kommt er dabei weg. Clever!

Nicht nur Statistiken drücken den Charakterfortschritt aus, auch den Kampfanimationen sieht man ihn an: Investiert der Schattenkrieger etwa einige Punkte in sein Schwertkampf-Talent, so werden seine standardmäßigen Fechtbewegungen mit der Zeit immer abwechslungsreicher und eleganter.

Das ist nur ein Beispiel für die erdrückende Liebe zum Detail, mit der man bei Ascaron ans Werk ging. Felix freut sich beispielsweise über die geschwätzigen und erstklassig vertonten NPCs in Dörfern und Städten. Auch die Spielcharaktere selbst geben – für unseren Geschmack sogar noch ein wenig zu oft – zahllose Kommentare zum Besten. Humorvolle Sprüche der Sorte „Hallo Spieler? Bist du eingeschlafen oder warum steh ich hier blöd in der Gegend rum?" dürften nicht jedem zusagen, unsere Leser zeigen sich jedoch begeistert. „Volltreffer!", urteilt Stefan. „Humor und Sarkasmus sind einfach klasse!", findet auch Florian. Valentin lobt ausdrücklich die professionellen Sprecher als „sehr, sehr gut". Stefan amüsiert sich weiterhin über die selbstironischen Kommentare der Gegner: Verdrischt man etwa eine Bande von Kobolden, kommentieren die fiesen Wichtel ihr Ableben mit Sätzen wie „Und das drei Tage vor meinem Geburtstag!" So witzig das auch sein mag: Im Idealfall integriert Ascaron noch eine Option, die es erlaubt, die humorvollen Kommentare kurzerhand abzuschalten, sodass auch spaßbefreite Miesepeter nicht in die Verlegenheit geraten, doch einmal versehentlich zu grinsen.

> „Eine gigantische, lebendige Welt!"
>
> Florian Riedl, PC-Games-Leser

Die Spielwelt ist einschüchternd riesig und macht den Einsatz von Reittieren erforderlich. Auf den Rücken von Pferden, Tigern und Höllenhunden ist der Spieler schneller unterwegs, hüpft behände über Abgründe und kämpft gut geschützt vom Sattel aus. Das Spielgefühl von **Sacred 2** gleicht auch hier stark seinem Vorgänger, lässt aber einen Wunsch offen: Felix kritisiert, dass nicht genügend Pferdehändler in der Spielwelt verteilt sind, womit er Recht haben dürfte. Auch die Portale, durch die man flink von einem Ende der Spielwelt ans andere springt, sind für unseren Geschmack noch zu spärlich verteilt – längere Fuß- und Reitmärsche lassen sich da kaum vermeiden.

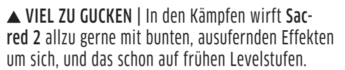


„Wow, fühlt sich gut an! :-)"

NAME: Florian Riedl ALTER: 26 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Call of Duty 4, Race Driver Grid, Crysis

FLORIAN ÜBER SACRED 2:
„Mein persönliches Highlight ist der Inquisitor: Einfach toll, die Gegner mit einem Machtstoß über den halben Bildschirm zu schleudern oder Flächenblitze zu entfesseln, da kommt fast ein bisschen **Star Wars**-Feeling auf. Schnell hat sich diese typische Sammelwut eingestellt, man muss jedes Fass öffnen, jedes Item einsacken. Von mir eine klare Kaufempfehlung: Wer **Sacred** mochte, wird **Sacred 2** lieben!"




▲ **VIEL ZU GUCKEN** | In den Kämpfen wirft Sacred 2 allzu gerne mit bunten, ausufernden Effekten um sich, und das schon auf frühen Levelstufen.


▶ **ABKÜRZUNG** | Pferde haben nicht nur eine deutlich höhere Laufgeschwindigkeit, sondern sie springen auch über Hindernisse und Abgründe.

VIELBESCHÄFTIGT | In jedem Dorf, an jeder Straßenecke warten sie – solide, meist simple Quests.



Dass uns die Grafik gefallen würde, war zu erwarten: Sacred 2 sieht mit seinen scharfen Texturen, der dichten Vegetation, den knalligen Zaubereffekten und den stimmungsvollen Tag-und-Nacht-Wechseln ganz vorzüglich aus. Umso mehr überraschte uns der störende Nebel, der sich immer dann im Hintergrund ausbreitet, wenn der Spieler in die Ferne beziehungsweise von einer Anhöhe hinab in die Tiefe blickt. Torsten Meier von Ascaron erklärt: „Das muss leider so sein – selbst der schnellste PC hat seine Grenzen, und die erreichen wir mit der Grafik von Sacred 2 ganz einfach."

Wie gut die Performance letztendlich ausfällt, lässt sich noch nicht abschätzen. Unsere top ausgestatteten Rechner gingen zwar häufig in die Knie, allerdings war die uns vorliegende Version längst noch nicht fertig optimiert. Auch diesbezüglich müssen wir also zwingend auf das fertige Spiel warten, um ein abschließendes Urteil zu fällen. Niedrige Anforderungen sind aber nicht zu erwarten.

Erfreulich wenige Bugs traten während unserer Spielzeit auf. Abstürze ließen sich an einer Hand abzählen, die meisten Fehler betrafen die Kollisionsabfrage oder aussetzende KI-Routinen von Gegnern. Nichts, was sich nicht bis zum Release im Oktober beheben ließe. Auf unserer Wunschliste stehen außerdem: ein Quicksave-System, vom Spieler erstellte Notizen auf der Weltkarte sowie die Möglichkeit, die Spieloptionen aufzurufen, ohne jedes Mal ins Hauptmenü wechseln zu müssen. Abgesehen von diesen Mängeln läuft Sacred 2: Fallen Angel schon überraschend rund und spielt sich auch die meiste Zeit über ganz wunderbar: Die Welt ist gewaltig und einladend, die Grafik toll, die Steuerung flutscht, der Spielablauf motiviert. Ob es für eine Wertung jenseits der magischen 90er-Grenze reicht, bedarf noch einiger Prüfung – eine 8 vor dem Endergebnis erwarten wir aber in jedem Fall. Oder um es mit Florians Worten zu sagen: „Wer Sacred mochte, wird Sacred 2 lieben." Darauf ein Amen. ❑

MEINE MEINUNG |
Christoph Schuster



„Umwerfende Technik plus fesselndes Spiel: So muss es sein!"

Dutzende Liter Kaffee, die Nummer vom Pizzaboten und ein langer Urlaub, so dürfte die Checkliste für meinen Oktober aussehen. Denn Sacred 2 lässt mich so schnell nicht mehr los. Ancaria wurde mit solcher Liebe zum Detail erschaffen, dass mir nicht nur einmal der Mund offen stehen blieb, und das obwohl ich „echte" Rollenspiele wie The Witcher und Gothic bevorzuge! Der Humor bringt mich zum Lachen, die Sucht nach Runen und Quests greift sofort. Stellen Sie Diablo 2 ins Regal – in meinen Augen hat Sacred 2 das Zeug zur neuen Genre-Referenz.

MEINE MEINUNG |
Felix Schütz



„Ich mach schon mal ein Plätzchen im Einkaufsführer frei."

Es ist kein Geheimnis, dass ich mich wie blöde auf Diablo 3 freue. Trotzdem: Sacred 2 ist NICHT einfach nur „ein nettes Spiel zum Überbrücken von Wartezeit". Genau genommen halte ich es für das vielleicht beste Hack&Slay-RPG der vergangenen Jahre. Dass die Version 0.7 bereits so ordentlich läuft, lässt mich zudem auf ein ziemlich fehlerfreies und stabiles Endprodukt hoffen – gemessen an der irren Größe und Detailliebe des Spiels wäre das eine Meisterleistung. Wenn alles gutgeht, darf ich schon im nächsten Heft strahlend einen Award verleihen.

„Da war gleich wieder dieses Sacred-Feeling."



NAME: Johannes Schiebl ALTER: 30 Jahre
LIEBLINGSSPIEL: Sacred, Drakensang, KotOR, Civ 4

JOHANNES ÜBER SACRED 2:

„Schön zu sehen, dass der Standardangriff nicht immer die gleiche Animation war, sondern sich auch mit höheren Charakterstufen verändert hat. Abstürze hatte ich während der gesamten Sneak Peek keine, hat mich echt gefreut. Bei den Sprüchen der Spielcharaktere und Gegner musste ich mehr als einmal laut lachen. Der Humor ist einfach wieder richtig Sacred und somit für mich ein großer Teil dessen, was das bekannte Feeling aufkommen lässt. Was mir in dieser Version noch gefehlt hat: ein Quicksave sowie die Möglichkeit, Items zwischen den Spielern zu tauschen (wird derzeit eingebaut, Anm. d. Red.). Ansonsten: Super, hat irre viel Spaß gemacht!"



1

VERTRAUT | PC-Games-Trainee und Sacred-Kenner Christoph Schuster beginnt mit einer Seraphim. Sein Urteil: Wenig Neues, dafür so gut wie eh und je!

2

BALLERSPASS | Der Tempelwächter macht Laune: Sein ungewöhnliches Design und die effektvollen Waffen heben ihn deutlich aus dem Fantasy-Einerlei ab.

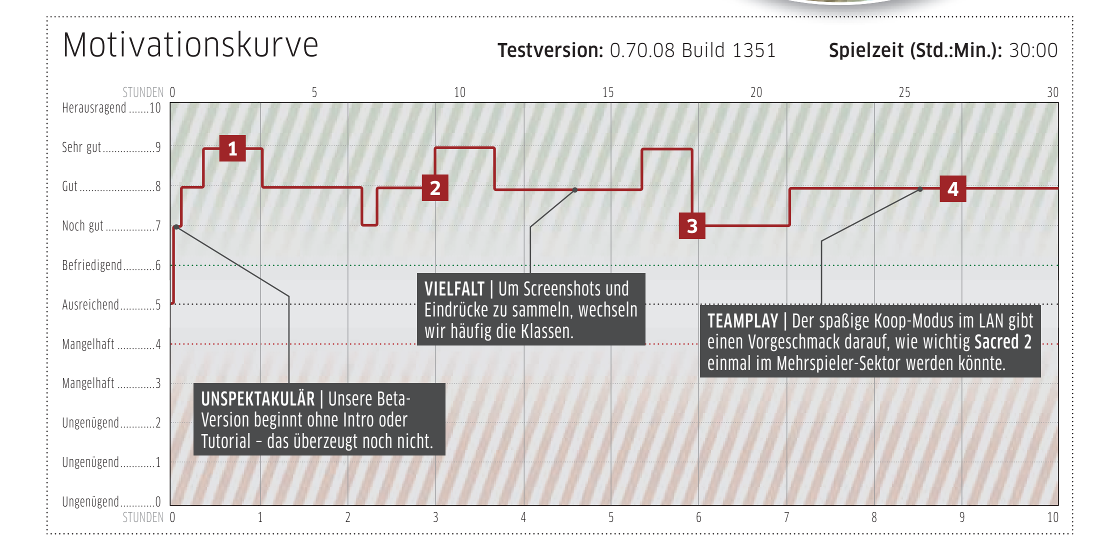


3

DÄMPFER | Die Story wird eher langweilig präsentiert, außerdem fallen einige KI-Bugs in der Beta störend auf – die Motivation fällt leicht ab.

4

KRABBELIG | Das Reittier des coolen Inquisitors: eine dicke, fiese Spinne. Mit so einem Biest macht das Erkunden deutlich mehr Spaß.



DER KOPIERSCHUTZ: SECUROM BEI SACRED 2

Nachdem Electronic Arts für seine Kopierschutz-Lösung bei Spore und Mass Effect derbe Käuferkritik einstecken musste, versuchte Ascaron, die Käufer schon im Vorfeld zu beruhigen. Leider kamen dabei doch einige Missverständnisse auf.

Ist das der gleiche Kopierschutz wie auch bei Spore?
Ja und nein. Zwar handelt es sich um SecuROM, aber in einer „milden" Form.

Muss beim Spielen die DVD im Laufwerk liegen?
Nein.

Muss ich mein Spiel denn überhaupt online aktivieren?
Bei der Installation wird eine aktive Internetverbindung benötigt, nicht aber beim Spielen.

Wie oft kann ich Sacred 2: Fallen Angel aktivieren?
Mit dem Kauf des Spiels erwerben Sie seine Lizenz – Sie dürfen Sacred 2 so oft installieren, wie Sie wollen.

Muss ich das Spiel neu aktivieren, wenn ich Hardware austausche?
Das Austauschen einzelner Komponenten erfordert keine neue Aktivierung.

Kann ich das Spiel auch mehrmals installieren?
Ja! Ein Exemplar des Spiels kann auf zwei Rechnern gleichzeitig installiert sein. Diese Versionen können nicht zur selben Zeit im Online-Spiel genutzt werden, wohl aber im LAN. Will man das Spiel auf einem weiteren Rechner installieren, muss es zunächst auf einem der zwei PCs deinstalliert werden.

Und wenn ein PC kaputt geht? Ist die Zweit-Installation dann futsch?
Ist ein Rechner defekt, kann auch der Kundenservice von Ascaron die Deinstallation durchführen.

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Ca. € 50,-
2. Oktober 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Ascaron
Titel vom selben Entwickler: Sacred | Sacred Underworld | Darkstar One
Publisher: Deep Silver/Ascaron
Sprache: Deutsch
Zielgruppe: Einsteiger bis Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Aufwändige, sehr moderne Grafik mit gestochen scharfen Texturen, guten Animationen und schönen Licht- und Wassereffekten. Weitsicht wird von dichtem, unschönem Nebel verschleiert.
Sound: Durchweg spitzenmäßige Sprecher, unaufdringliche Musik. Gut!
Steuerung: Trotz kleinerer Detailmängel: Klasse bedienbare Menüs, sehr gute Karten, aufgeräumtes Inventar – man hat alles prima im Griff.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperatives Spiel und PvP, sowohl im LAN als auch online auf Ascaron-Servern.
Zahl der Spieler: 16 Spieler. Derzeit wird geprüft, ob 32 Spieler möglich sind.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben):
2,6 GHz CPU, 1 GB RAM, 20 GB HD, 128MB DirectX-9.0d-Grafikkarte
Empfohlen (Herstellerangaben):
2,4 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 20 GB HD, 512MB DirextX-9.0d-Grafikkarte mit Pixel-Shader 3.0

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Kämpfe gegen Menschen und Monster stehen im Zentrum des Spiels. Dabei sind manchmal Bluteffekte zu sehen, etwa bei den Zaubern des Inquisitors. Die Kämpfe werden vom Helden wie auch von den Gegnern ironisch kommentiert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten eine unfertige Beta-Fassung von Sacred 2 und vergeben daher noch keine Wertung. Der finale Test folgt in der nächsten Ausgabe und wird auf einer komplett neuen Motivationskurve basieren.

PRO UND CONTRA

- \+ Riesige, detaillierte Spielwelt
- \+ Sechs coole Klassen
- \+ Zum Teil eindrucksvolle Grafik
- \+ Viel Humor (Quests, Kommentare)
- \+ Großartige Sprecher
- \+ Durchdachtes Inventar
- \+ Tolle Ingame-Karten
- \+ Süchtig machende Item-Hatz
- \+ Nützliche Reittiere
- − In der Beta noch einige Bugs
- − Quests nur guter Standard
- − Spannungsarmer Einstieg

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG

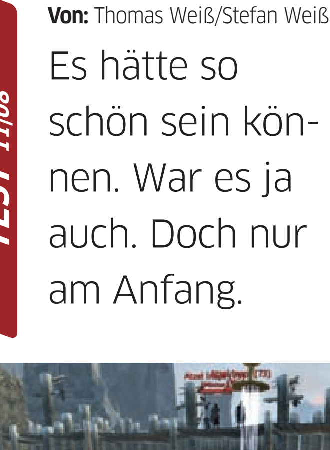


Von: Thomas Weiß/Stefan Weiß

Es hätte so schön sein können. War es ja auch. Doch nur am Anfang.



SAUBER ZAUBERN | Beim Spell Weaving fügen High-Level-Helden ihre Spells zur Kette zusammen. Das sieht super aus, kann aber schiefgehen.



▲ IIH, EIN BUG! | Wenn man im Kampf vom Reittier fällt, dann ist das okay. Weniger okay ist es, wenn daraufhin grundlos Spells misslingen.

WAS BEDEUTET ...?

PvE: Spieler kämpfen gegen NPCs
PvP: Spieler kämpfen gegen Spieler
Herkunft-PvP: Charaktere anderer Spielvölker sind angreifbar.
RP-PvP/PvE: Spielserver mit Schwerpunkt auf rollenspielgemäßer Chat-Konversation

Age of Conan

HINWEIS!

Testdauer: Die aktuelle Wertung für **Age of Conan** berechnet sich aus der Gesamtspielzeit (Haupt- und Nachtest) sowie den damit verbundenen Wertungen. Wir setzen in einem solchen Fall die Motivationskurve fort, darum beginnt die Grafik bei 70 Stunden.

Wäre Frau Schwarzer mit Feministen-Formation doch am Funcom-Hauptquartier in Norwegen aufmarschiert! „Gleichberechtigung für Frauen in MMORPGs!", hätte es auf den Protestschildern geheißen. Immerhin richteten bis zum August männliche Charaktere mehr Kampfschaden an als weibliche – in derselben Zeit. Ein Bug natürlich.

Und wenn man beim Ankreiden der Notstände gewesen wäre, dann gleich alle: „Kriegen wir keine Belagerungskämpfe", hätten die Angefeuerten in Glasbruch-Frequenzen gekreischt, „dann machen wir eigene!" Sie hätten eine Menge Slogans erfinden, eine Menge Plakate malen müssen.

Vielleicht wären Aggro-Amazonen die Medizin für einen Entwickler, den Perfektionismus am Fortschritt hindert. Dass die **Conan**-Kunden gehen oder es zu tun drohen, scheint ungenügend anzutreiben. Für den Juni war der PvP-Patch gedacht, im August las man von offizieller Seite, es dauere länger, weil man einen „zentralen Teil" der Grundidee des Spiels ungern auf die Schnelle hinschludern wolle. Übersetzung: Ein ursprünglich für den Spielstart angekündigtes Mega-Feature schwirrt noch skizzenhaft durch Designer-Gedanken. Das Update-Tempo Funcoms – ein Patch pro Woche, früher zwei – könnte sich bald verschlimmern ...

Für Banalitäten wie die eingangs erwähnte Schadensverteilung gingen Wochen und Monate drauf, bis allein Wortmeldung kam. Ein Mitarbeiter hat sich im Gegenwind der Proteste zum Online-Statement aufgerafft, das verbriefte Recht der Zahlenden aufs Wissen um Gründe betonend: Es seien die Animationen, die man neu anpassen müsse, weil Schlaggeschwindigkeit und Schaden damit zusammenhingen. Solche Krisen wachsen aus Bug-Bagatellen. Wie schlimm mag es dann ums wirklich Wichtige stehen?

Dass Kneipenprügeleien angekündigt statt umgesetzt wurden: erträglich. Schwerer lastet auf den Schultern jener, die Hoffnung hegen oder ein Drei-Monats-Abonnement abgeschlossen haben, das für den Spielstart angekündigte Revolutionäre, sich nun offenbar allzeit „In der Mache"-Befindliche.

Das intensiv beworbene Parade-PvP etwa – mehr PvP-Oh-weh. Ränge und Spieler-gegen-Spieler-Gegenstände zur Belohnung fehlen, Reittiere machen Siege wegen des Zauberspruch-Lottos („Geht

DAS SAGT DIE COMMUNITY AUF DEM PVE-SERVER MITRA:

Ein Blick in den allgemeinen Chat von Age of Conan erweist sich als ergiebiger Quell für positive und negative Meinungen.

SPIELSPASS MULTIPLAYER:

Richthoven: „Es fehlt die endgültige Botschaft des Spiels. Als Spieler muss ich ein Ziel vor Augen haben, das mich motiviert."
Vana: „Das Spiel ist viel zu einfach, man levelt viel zu schnell. Ich hab nun fast den zweiten 80er und schaue etwas besorgt in die Zukunft."
Lunaesca: „Es gibt kein wirkliches Ziel, PvP hat keinen Sinn und Items sind eher sinnlos, da es in den ganzen Instanzen nichts Passendes für mich gibt."
Fateless: „Viel Potenzial und noch mehr verschenkt!"
Hick: „Man muss abwarten, ob **AoC** nur ein Hype ist oder ob man es in einem Jahr noch spielen wird."
Lunaesca: „Man langweilt sich einfach nur."

GRAFIK:

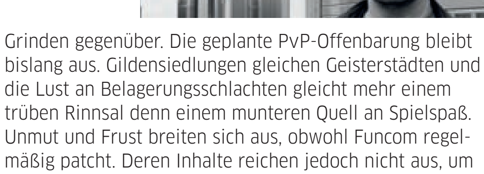
Richthoven: „Es macht einfach Spaß, in dieser angezeigten Umgebung zu spielen."
Foaly: „Super Grafik!"
Kresor: „Die kleinsten Grafikeinstellungen wirken sich extrem auf die Performance aus."

ATMOSPHÄRE:

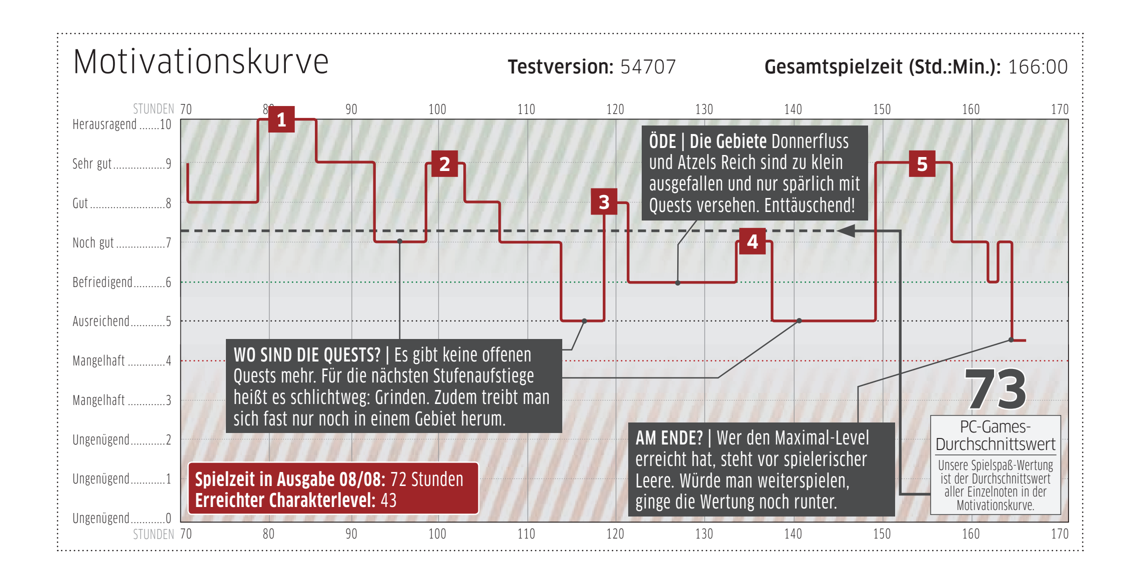
Foaly: „Unfertige 80er-Instanzen!"
Lunaesca: „Funcom arbeitet ständig am Low-Level-Content, was auch nötig ist, jedoch ändert das nichts für uns 80er."
Hick: „Ich vermisse Abwechslungen und Ereignisse außerhalb der Gilde."

MEINE MEINUNG | Stefan Weiß

„Nach 70 Stunden Spaß folgt Ernüchterung und Langeweile."



Schlau, was Funcom gemacht hat: Über 40 Levels lang bot man uns Spielern schmackhafte Kost, das reichte für jeden Test der Welt und lockte tausende Abonnenten an. Leider verpatzt man es, am sehr guten Start- und guten Mid-Level-Inhalt anzuknüpfen. So fehlt es im Endgame-Bereich nach wie vor an interessanten Inhalten. Anstelle von spannenden Raid-Instanzen sieht man sich schier endlosem Grinden gegenüber. Die geplante PvP-Offenbarung bleibt bislang aus. Gildensiedlungen gleichen Geisterstädten und die Lust an Belagerungsschlachten gleicht mehr einem trüben Rinnsal denn einem munteren Quell an Spielspaß. Unmut und Frust breiten sich aus, obwohl Funcom regelmäßig patcht. Deren Inhalte reichen jedoch nicht aus, um die verbliebene Community bei der Stange zu halten.



der Spell, geht er nicht?") von Launen abhängig.

Oder Gildenkämpfe – eher Gildenkrämpfe. Zum fairen Match fehlt es an Bug-Freiheit; leidlich lustige Teleporter beamen zu leidlicher lustigen Ecken; zerstörbare Wände halten Dauerbeschuss stand, stehen manchmal woanders als angezeigt. Oder sind unsichtbar. Nirgendwo Söldner zum Anheuern, damit auch kleinere Gilden beim Burgenbelagern mitmischen dürfen.

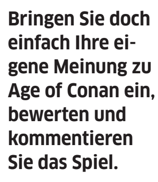
NPC-Überfälle auf Spielerstädte – eher NPC-Ausfälle. Computergesteuerte Figuren sind schon bei Wegfindung und Blickkontakt zum Angreifer überfordert. Man stelle sich vor, sie stolperten zum Raid heran! Einerlei: Feature versprochen, verbockt, vergessen. Angreifen dürfen inzwischen gegründete Gilden. Der Organisation zuliebe steigen Team-Prügeleien erst im Zuge formaler Ankündigung: Zeit, Ort, Teilnehmer – bitte in Liste eintragen und Antrag stellen. Nach Bürokratie-Barbarei folgen Blut und Bugs. Funcom arbeitet dran.

Doch die Kunden flüchten schneller. Manche Server haben Massenauswanderungen hinter sich. Übrige Helden erfragen Transfers zu anderen, ein gelegentlich in Großbuchstaben geäußerter Wunsch, bislang keine Reaktion. Man darf mittlerweile ohne Gewaltmarsch zwischen Orten reisen, immerhin.

Zum Zimmern von Behausungen braucht man Gebäudegrundrisse und Rohstoffe, deren Beschaffung besser funktioniert, seit Ressourcen farblich nach Qualität kategorisiert und prominenter auf Minikarten vertreten erscheinen. Der Häufigkeitsgrad hat übrigens bei der grünen, also magischen Item-Beute angezogen. Solcher Loot lässt sich nach eigener Benutzung allerdings nur noch an NPC-Verkäufer verscherbeln, „bind on pickup" heißt das.

Der für Burgenbau notwendige Crafting-Skill umfasst Missionen, die gelegentlich in einem Bug, schlimmstenfalls einer Sackgasse enden. Gamemaster antworten auf Hilfegesuch – manchmal. Das aufs Einfachste getrimmte Aufstellen von Burgen schafft dafür mit Links, wer Mausklicks beherrscht: Set-Teile in Landschaft ziehen, der Cursor hievt tonnenschwere Bauteile ohne digitale Dellen heran, schon steht eine Festung. So was hätte Funcom für MMORPGs gebraucht. ❑

DAS SAGEN DIE USER AUF GAMESVOTE.DE



Bringen Sie doch einfach Ihre eigene Meinung zu Age of Conan ein, bewerten und kommentieren Sie das Spiel.

tomtom23 | „Klasse. Entsprechende Hardware vorausgesetzt, hat das Spiel die beste Grafik aller bisherigen MMORPGs!" "

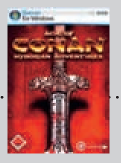
MichaelGrill | „Top: Rau, blutig, brutal. Conan würde sich freuen!"

Oltimer | „Das Spiel besteht komplett aus Instanzen. Es ist niemals möglich, dass sich theoretisch die ganze Server-Bevölkerung trifft."

LatinoHeat1990 | „Eingewöhnungsbedürftig, wenn man es beherrscht, ist es klasse."

chewie1802 | „Sound und Musik sind sehr gut, da gibt es wenig zu meckern."

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES



Ca. € 50,-
23. Mai 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Funcom
Titel vom selben Entwickler: Anarchy Online | Dreamfall |
Publisher: Eidos
Sprache: Multilingual, per Options-datei simpleconfig.exe einstellbar
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ein Wechselbad von herrlicher Weitsicht und unschönen Texturen, leider immer noch kein Direct X 10 implementiert.
Sound: Hervorragender Soundtrack und gute Soundeffekte
Steuerung: Die Kampfsteuerung ist simpel und schnell erlernt, der Umgang mit der eigenen Verteidigung (Schildsystem) ist dagegen Krampf.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 26 Server, davon zehn PvE, zehn PvP, ein Herkunft-PvP, ein RP-PvE, vier RP-PvP
Zahl der Spieler: Pro Server maximal rund 20.000 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6320/Athlon 64 X2 4400+, Geforce 7600 GT/Radeon X 1950 Pro, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6850/Athlon X2 6400+, Geforce 8800 GTS/Radeon HD 3870, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Harter Tobak: In keinem anderen Online-Rollenspiel klatscht so viel Blut auf Boden und Monitor. Spezielle Manöver (Fatalities) sorgen für abgetrennte Köpfe.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die Version lief insgesamt stabil. Abstürze, bedingt durch Memory Leaks, treten hin und wieder auf.

PRO UND CONTRA

- ✚ Von Level 1 bis 60 motivieren mehr Quests, als man Zeit hat.
- ✚ Mitreißendes, sogar innovatives Kampfsystem
- ✚ Technisch anspruchsvoll, aber wunderschön: die Grafik
- ✚ Kein anderes MMORPG bietet ein erwachseneres Szenario.
- ✚ Exzellentes Tutorial mit niemals schwindendem roten Faden
- ✚ Einzigartige, raue Atmosphäre
- ▬ Von Level 60 bis 80: Mehr Grind (Arbeit) als Quests
- ▬ High-Level-Inhalt noch immer mager und mangelhaft, sowohl im PvP wie auch im PvE
- ▬ Versprochene Features fehlen großflächig, Funcom patcht nur langsam nach.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 73

Von: Christian Schlütter

Mit Pferd und Schwert – ein Action-Rollen-spiel aus der Türkei.



1 GRÜNSTICH | Auf dieser unspektakulären Karte scheuchen Sie die Spielfigur von Ort zu Ort.

2 SONNIG | Per Schulter-Kamera sehen Sie, wie Ihr Held waghalsige Kämpfe in Angriff nimmt.

Mount & Blade

AUF DVD
• Video zum Spiel



Ein türkisches Studio wagt sich auf den heiß umkämpften Rollenspiel-Markt. Angesichts des Ergebnisses ist man versucht zu sagen: Aller Anfang ist schwer! Denn viele Ideen hätten mit mehr Geld besser umgesetzt werden können.

Genretypisch beginnt der Titel, indem Sie Ihren Helden erstellen. Bis ins kleinste Detail lässt sich dabei das Gesicht modifizieren. Oberlippenbart oder Vollbart, Runzelhaut oder Pfirsichglätte? Das steht Ihnen völlig frei. Wichtiger aber sind (wie immer) die inneren Werte. Aus einem ganzen Haufen von Kategorien und Fertigkeiten wie Stärke, Nahkampf und Erste Hilfe basteln Sie einen schlagkräftigen Recken zusammen. Schon hier wird aber offenbar, dass der Rollenspiel-Teil an vielen Ecken zu kurz kommt. Denn es stehen viel mehr Optionen zur Gesichtsgestaltung zur Auswahl als zur Charakterbildung.

Zunächst wirft Sie das Spiel auf einer grünstichigen Weltkarte in der Nähe eines Übungslagers ab. Dort verbessern Sie in Kämpfen Mann gegen Mann Ihren Umgang mit Schlagstock oder Schwert.

Apropos Kämpfe: Kommt es zu Handgreiflichkeiten, schaltet Mount & Blade von der Kartenansicht in die Third-Person-Perspektive um, in der Sie Hiebe gegen Ihre Gegner austeilen. Die Schwertsteuerung fällt dabei recht gewöhnungsbedürftig aus und bleibt oft schwammig.

Oblivion-Verwöhnte werden Mount & Blade wohl nicht mal mit der Kneifzange anfassen. Zu grobkörnig ist die Grafik, zu eintönig der Spielablauf. Kein Wunder also, dass sich zunächst kein Publisher fand, bis sich Koch Media endlich erbarmte. Der eigentliche Trumpf des türkischen Rollenspiels aber liegt unter all dem Staub der vielen Entwicklungsjahre verborgen. Mount & Blade verbindet nämlich als eines von wenigen Spielen Rollenspiel- und Strategielemente. Auf der Weltkarte des Durchschnitts-Fantasyreiches Calradia besuchen Sie Dorf um Dorf und Burg um Burg. Wer sich klug anstellt, sammelt Geld und Ansehen bei den fünf verschiedenen Reichsfürsten und erlangt so einige Bekanntheit.

Mit solch einem Ruf stellen Sie dann nach und nach eine Truppe von Söldnern und Tagelöhnern zusammen, mit denen Sie zukünftig das Land durchstreifen. So lassen sich Dörfer ausplündern und Königreiche stürzen. Eine feine Idee, die in späteren Spielen des Studios noch ausbaufähig ist. ❑

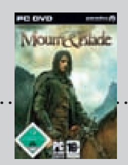
MEINE MEINUNG | Christian Schlütter



„Wirkt wie ein Testlauf der Entwickler!“

Schade drum! Taleworlds ist sicher kein schlechtes Studio. Die Türken fahren ein feines Kampfsystem mit vielen Zweikämpfen gleichzeitig auf und vermischen auch noch zwei Genres. Nur an der Präsentation hapert es. Die Grafik ist einfach zu trist. An jeder Ecke hatte ich das Gefühl, dass mehr Geld hier tatsächlich mehr bewirkt hätte. Deswegen harre ich der Dinge, die da noch kommen mögen. Man gebe diesem Studio Zeit, zu wachsen. Derweil wird Mount & Blade mit Modifikationen hochgeschraubt. Die Community liefert jetzt schon grandiosen Zusatzstoff in zahlreichen Sprachen und Formen.

MOUNT & BLADE



Ca. € 30,-
19. September 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Taleworlds
Publisher: Koch Media
Sprache: Deutsch
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Nur für leidensfähige oder extrem Kurzsichtige. Selbst kostenlose Online-Rollenspiele bieten heute eine bessere Grafik.
Sound: Sprachausgabe größtenteils auf Englisch. Musik ist kaum vorhanden. Auch die Effekte kann man als rudimentär bezeichnen.
Steuerung: Unkomplizierte Steuerung mit einigen Mausklicks. In Kämpfen teilweise etwas schwammig,

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kein Multiplayer-Modus vorhanden

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

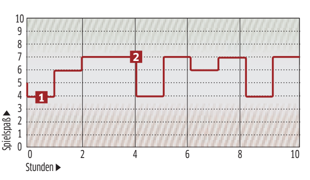
Minimum: Pentium 766 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video-RAM
Empfehlenswert: Pentium 1,8 GHz, 1 GB RAM, 256 MB Video-RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Nahkämpfe gehen recht blutig vonstatten. Auch unschuldige Bauern und andere Zivilisten müssen dran glauben. Die fiktive Mittelalter-Welt ist nichts für Zimperliche.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Die Verkaufsversion lief ohne Probleme. Abstürze traten nicht auf. Einzelne Längen im Gameplay zeigen sich auch in der Motivationskurve. Außerdem ist der Einstieg arg ernüchternd.

PRO UND CONTRA

- \+ Interessanter Genre-Mix
- \+ Große Mod-Community
- \+ Viele Einstellungsmöglichkeiten bei der Charakter-Optik
- − Grausige, nicht mehr zeitgemäße Grafik
- − Wenig Rollenspiel-Charakter (Quests etc.)
- − Gameplay hat viele Längen und motiviert teilweise nicht
- − Sprachausgabe nur auf Englisch, Musik kaum vorhanden

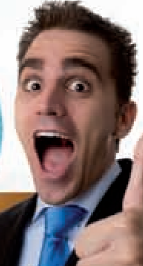
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **59**

NEOBUY

WWW.NEOBUY.DE



JETZT BESTELLEN - 030 / 81827579

AMD ATHLON64 - X2 6500



Prozessor:	AMD Athlon64 X2 6500 Black Edition
Speicher:	2048 MB DDR2-800 RAM
Festplatte:	320 GB SATA-II 7.200 U/Min
Grafikkarte:	512 MB nVidia Geforce 8200
Mainboard:	Asus M3N78-VM - nVidia 8200
Laufwerk:	22 x LG Multi DVD-Brenner
Gehäuse:	Midi-Tower Slider inkl. 400W Silent
Anschlüsse:	12x USB, 5x SATAII/Raid, eSATA Gigabit Lan, 7.1 HD Sound, PCIe 2.0 Hybrid SLI, HDMI, Energiespar CPU

299,- €

Intel Core2 Quad Q6700



Prozessor:	Intel Core 2 Quad Q6700 (4 x 2.50 Ghz Quad, FSB 1066, 8 MB)
Speicher:	3072 MB DDR2-800 RAM
Festplatte:	500 GB SATA-II 7.200 U/Min
Grafik:	512 MB nVidia Geforce 9500GT
Mainboard:	Gigabyte EP31-DS3L- Intel P31
Laufwerk:	22 x LG Multi DVD-Brenner
Gehäuse:	Midi-Tower Asus. 450W Low-Noise
Anschlüsse:	8 x USB , 4 x SATA-II , PCIe, VGA + DVI Gigabit Lan, 7.1 HD Sound, eSATA

499.-€

AMD ATHLON64 - X2 6500 Media



Prozessor:	AMD Athlon64 X2 6500 Black Edition
Speicher:	3072 MB DDR2-800 RAM
Festplatte:	500 GB SATA-II 7.200 U/Min
Grafikkarte:	512MB nVidia Geforce 9400GT
Mainboard:	Gigabyte MA770-DS3 - AMD 770
Laufwerk:	22 x LG Multi DVD-Brenner
Gehäuse:	Midi-Tower Pandora 450W Silent
Anschlüsse:	12x USB, 6x SATAII/Raid, RS232 Gigabit Lan, 7.1 HD Sound, PCIe 2.0 Firewire 1394b, Energiespar CPU

399,- €

Intel Core2 DUO E8600 - DDR3



Prozessor:	Intel Core 2 Duo E8600 (2 x 3.33 Ghz, FSB 1333, 6 MB)
Speicher:	2048 MB DDR3-1333 RAM
Festplatte:	500 GB SATA-II 7.200 U/Min
Grafik:	512 MB nVidia Geforce GTX 260
Mainboard:	Gigabyte EP45T-DS3 - Intel P45
Laufwerk:	22 x LG Multi DVD-Brenner
Gehäuse:	Midi Tower LCD Q20. 560W Low-Noise
Anschlüsse:	10 x USB , 6 x SATA-II /Raid, PCIe, Gigabit Lan, 7.1 HD Sound, VGA + DVI

869,- €

AMD PhenomX4 - 9950 Quadcore



Prozessor:	AMD Phenom-X4 9950 (4x 2.6Ghz)
Speicher:	4096 MB DDR2-800 RAM
Festplatte:	500 GB SATA-II 7.200 U/Min
Grafik:	512 MB ATI Radeon HD 4670
Mainboard:	Gigabyte GA-MA78G-DS3H
Laufwerk:	22 x LG Multi DVD-Brenner
Gehäuse:	Midi-Tower Elite 550W Low-Noise
Anschlüsse:	12x USB, 5x SATAII/Raid, eSATA Gigabit Lan, 7.1 HD Sound, PCIe 2.0 HDMI, Firewire IEEE1394b, Crossfire

549,- €

Intel Core2 QUAD Q9550



Prozessor:	Intel Core 2 Quad 9550 (4 x 2.83 Ghz Quad, FSB 1333, 12MB)
Speicher:	4096 MB DDR2-800 RAM
Festplatte:	640 GB SATA-II 7.200 U/Min
Grafik:	512 MB ATI Radeon HD 4870
Mainboard:	Gigabyte EP45-DS3L - Intel P45
Laufwerke:	22 x LG Multi DVD-Brenner
Gehäuse:	Midi-Tower Antec, 600W Low-Noise
Anschlüsse:	10 x USB , 6 x SATA-II /Raid,PCIe Gigabit Lan, 7.1 HD Sound, VGA + DVI

959,- €



Microsoft WINDOWS XP / Vista

VISTA Home Basic	79,90.- Euro
WINDOWS XP Home	79,90.- Euro
WINDOWS XP Pro	119,90.- Euro
VISTA Home Premium	99,90.- Euro
VISTA Ultimate	149,90.-Euro



DHL Versand AB 6,90.- EURO

3 Jahre Garantie - 48 Std. Pick Up & Return Paket

PC selbst zusammenstellen unter www.neobuy.de

TOP Ausstattung zum kleinen Preis - Vergleichen Sie!

Es gelten ausschließlich die AGB's der Neobuy Gmbh. die Sie unter www.Neobuy.de einsehen können. Preis- und Technische Änderungen, Irrtümer, Druckfehler sowie Zwischenverkauf vorbehalten. Markennamen, Logos, Markenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Hersteller. Produkte können von Abbildung abweichen. Alle Preise in Euro incl. 19% Mwst zzgl. Versand. Solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht nach §13 BGB innerhalb von 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur bei originalverpackter und unbeschädigter Ware . Neobuy GmbH - Schützenstr. 8 - 12165 Berlin

▲ MODERNER WOHNUNGSBAU | Nach und nach wachsen die Kolonien. Die Lage zwischen zwei Buchten begünstigt hier den Siedlungsbau.

▶ PLATZWART | Wer sich zu früh mit der heimatlichen Großmacht anlegt, ist bald Geschichte – und zwar im schlechtesten Sinne des Wortes.

PC Games SILBER AWARD 11/2008 87

Civilization 4: Colonization

Von: Christian Schlütter

Firaxis zeigt, wie man Remakes richtig macht. Colonization wird Veteranen und Neulinge erfreuen.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Vierzehn Jahre sind eine lange Zeit im Spielegeschäft. Da verblassen der Entwicklerruhm, die Erinnerung und manchmal sogar die Hoffnung. Zumindest Letztere haben die Fans des Strategie-Klassikers **Colonization** in all den Jahren nicht fahren lassen. Das Warten hat sich gelohnt!

Das Spielprinzip ist im Grunde gleich geblieben. Gut so! Denn das Original aus der Tastatur von Sid Meier konnte schon monatelang an den Bildschirm fesseln. Zunächst entscheiden Sie sich, für welche Großmacht Sie in ins Abenteuer starten. Zur Auswahl stehen diesmal Spanien, Frankreich, England und Holland. Die vier Kontrahenten unterscheiden sich spürbar. Die Engländer bekommen besonders viele Kolonisten, während den Franzosen die Herzen der Indianer zufliegen. Allerdings sollten Sie auch nationengerecht spielen. Wer mit den streitlustigen Spanien auf Diplomatie setzt, stößt schnell an Grenzen.

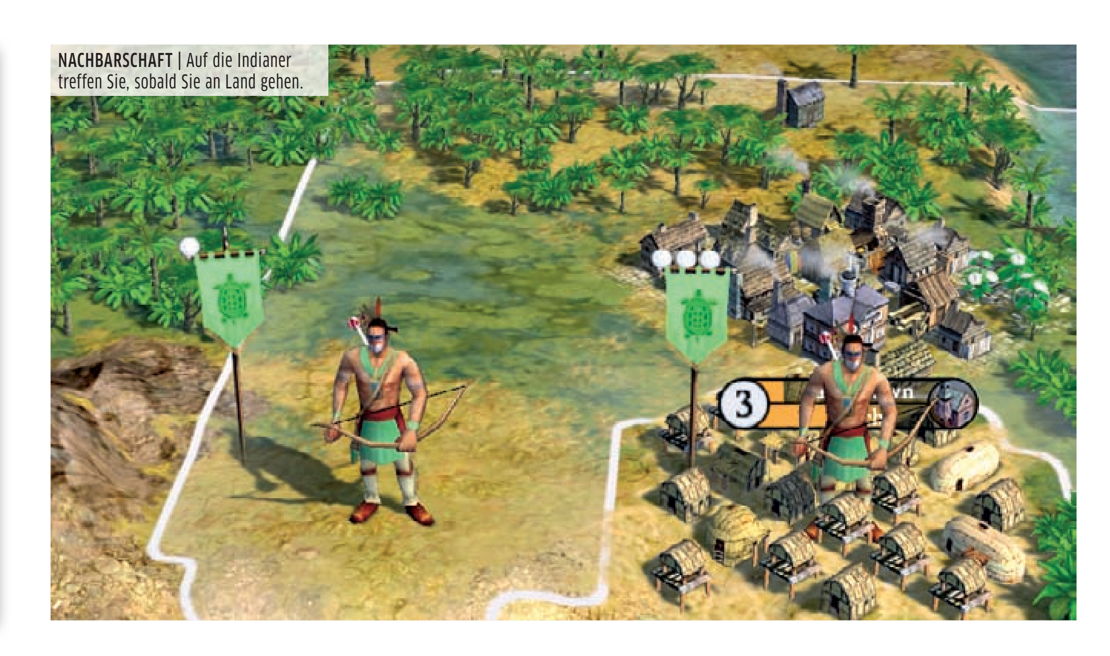
Per Schiff geht es in die Neue Welt. Sie suchen einen geeigneten Platz und laden Ihre ersten Kolonisten ab. In der Siedlung bauen Sie dann Rohstoffe ab, geben Gebäude in Auftrag und kümmern sich um die Nahrungsversorgung. So weit alles vom großen Bruder **Civilization** bekannt.

Amerika aber verlangt nach anderen Methoden, um erobert zu werden. Denn in **Colonization** sind Sie nicht nur Ihren Bürgern, sondern auch dem heimischen Königreich gegenüber verantwortlich. Das Geldsäckchen füllen keine Steuern, sondern der Verkauf von

AUTO-UPDATE

Als eine der neuen Funktionen bietet Colonization einen Auto-Downloader für Mods.

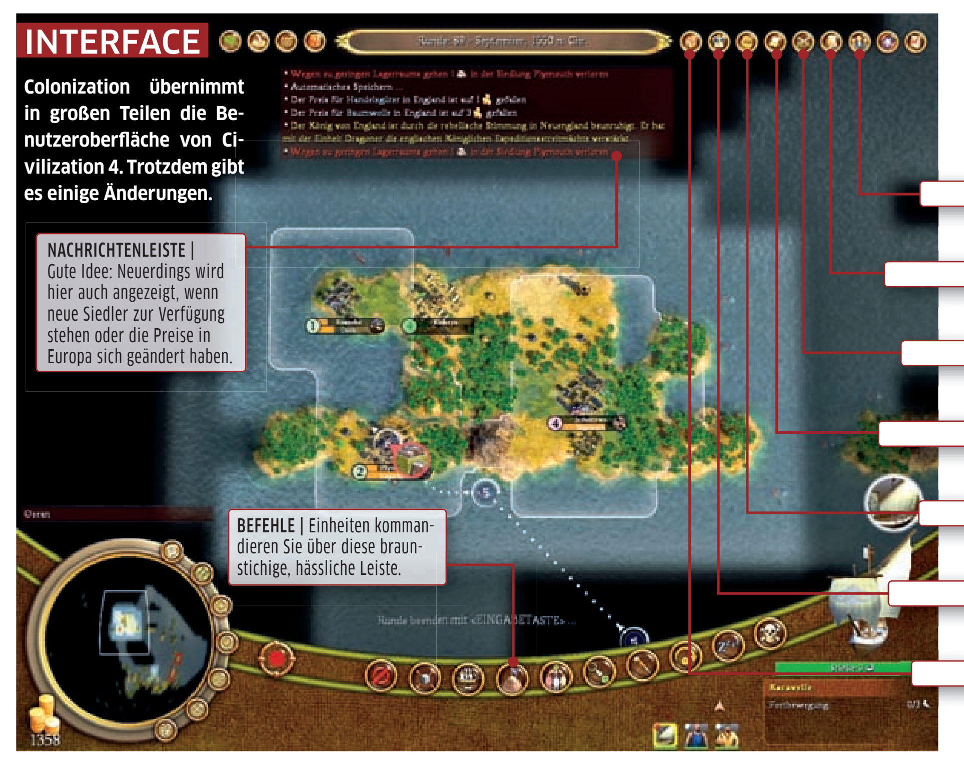
In der Testversion gab es dazu natürlich noch nicht viel zu sehen. Aber genau auf solch ein kleines Programm hatten die Fans gewartet. Denn schließlich gehört die **Civilization**-Gemeinde zu den geschäftigsten überhaupt.
Mit dem Auto-Updater lassen sich jetzt Modifkationen direkt ins Spiel integrieren und auf dem neuesten Stand halten. Im Menü passen Sie zudem das ganze Erscheinungbild von **Civilization 4: Colonization** an das jeweilige Zusatzprogramm an.



NACHBARSCHAFT | Auf die Indianer treffen Sie, sobald Sie an Land gehen.

INTERFACE

Colonization übernimmt in großen Teilen die Benutzeroberfläche von Civilization 4. Trotzdem gibt es einige Änderungen.



NACHRICHTENLEISTE | Gute Idee: Neuerdings wird hier auch angezeigt, wenn neue Siedler zur Verfügung stehen oder die Preise in Europa sich geändert haben.

BEFEHLE | Einheiten kommandieren Sie über diese braunstichige, hässliche Leiste.

DIE BERATER

Die Berater-Menüs schwanken zwischen überaus nützlich und unglaublich nutzlos. In einigen verbringen Sie weitaus mehr Zeit als in anderen.

- **Kontinentalkongress** Suchtgefahr! Ein Blick hierhinein offenbart immer wieder Neues und verleitet dazu, sich groß zu fühlen.
- **Gründerväter** Hier lesen Sie nach, wie viele Punkte Ihnen noch fehlen, bis sich Ihnen ein weiterer Promi anschließt.
- **Militär** Wenig informativ. Große Kämpfe stehen nur gegen die Heimatmacht an. Und deren Stärke zeigt die Revolutionsansicht.
- **Ausland** Wie es um die Beziehungen zu den anderen drei Großmächten steht, erfahren Sie hier auf einen Blick.
- **Revolution** Eine der wichtigsten Schaltflächen im Spiel. Hier vergleichen Sie die militärische Stärke und rufen die Revolution aus.
- **Europamenü** In dieser Übersicht überprüfen Sie ständig, ob neue Auswanderer in Europa bereitstehen. Auch der Handel ist hier gut gelöst.
- **Inlandsberater** Hier finden Sie alle Informationen darüber, ob die Siedler mit Ihrer Politik zufrieden sind. Nur in Krisenzeiten sinnvoll.

Waren an das Vaterland. Und die müssen per Schiff nach Old Europe gebracht werden.

Die besten Preise erzielen fertig verarbeitete Waren wie feine Stoffe, Pelzmäntel oder Zigarren. Der Luxus-Hunger der damaligen Elite wurde gut getroffen und schlägt sich auch in launischen Preisschwankungen nieder. Die Güter stellen sich nicht von selbst her. Deshalb stecken Sie in der Siedlungsübersicht Kolonisten in die Weberei oder Zigarrenfabrik, um Stoffe und Rauchwaren herzustellen. Das geschieht über einfaches Drag-and-Drop. Jeder Siedler kann für jede Arbeit eingeteilt werden. Speziell ausgebildete Experten wie der Meister-Pelzhändler erzielen aber bessere Ergebnisse. So hüpft jedesmal das Spielerherz hoch, wenn in Europa ein Siedler mit Meister-Ausbildung auf die Überfahrt wartet.

Zusätzliche Boni bekommen Sie durch den sogenannten Kontinentalkongress. Je erfolgreicher Ihre Kolonialpolitik ist, desto mehr weise Männer schließen sich diesem Gremium an und bringen ihre Talente in die Regierungsgeschäfte ein. Ungemein motivierend!

Hängt man zu Beginn des Spiels noch am Rockzipfel der Großmacht, ist das eigentliche Ziel des Spiels die Unabhängigkeit vom Heimatland. Deshalb schüren Sie im Volk das Bedürfnis nach Freiheit, wozu Beamte im Rathaus genauso beitragen wie eigenständige Zeitungen. Nach und nach füllt sich dadurch die entsprechende Leiste. Als Spieler sehnen Sie die 50 Prozent-Marke herbei, die es Ihnen freistellt, die Revolution auszurufen. Für Ihren frisch gebackenen Staat legen Sie dann fest, ob dort Meinungsfreiheit herrscht, Wahlrecht oder Monarchie die Politik bestimmen und Sklaverei und Waffenbesitz erlaubt sind.

Die eigentliche Feuertaufe steht dann aber erst noch bevor. Denn seine kögliche Hoheit ist meist wenig begeistert über die aufmüpfigen Neu-Amerikaner und sendet Ihnen sofort ein Expeditions-Korps über den Atlantik, das die Revolution im Keim ersticken soll. Wer bis zu diesem Zeitpunkt kein funktionierendes Militär auf die Beine gestellt hat, kann sein Sternenbanner gleich wieder einrollen. Zum Glück weist das Berater-Menü für Revolutionsfragen jederzeit auf die Stärke des Expeditions-Korps hin. So fällt es leichter, die Erfolgschancen abzuschätzen.

Mit Änderungen hält sich Sid Meiers Entwickler-Team weitestgehend zurück. Das Spielprinzip wird nur im Detail angerührt. So dürfen Sie übergelaufenen Indianern jetzt jeden beliebigen Beruf geben und wenn Sie selbst einen Kolonisten in eines der Tipi-Dör-

FÜR KÖNIG UND VATERLAND – DIE VIER NATIONEN

Vier große Nationen streiten sich in Colonization um die Neue Welt. Dabei bringen einige Staaten leicht bessere Vorteile mit als andere.

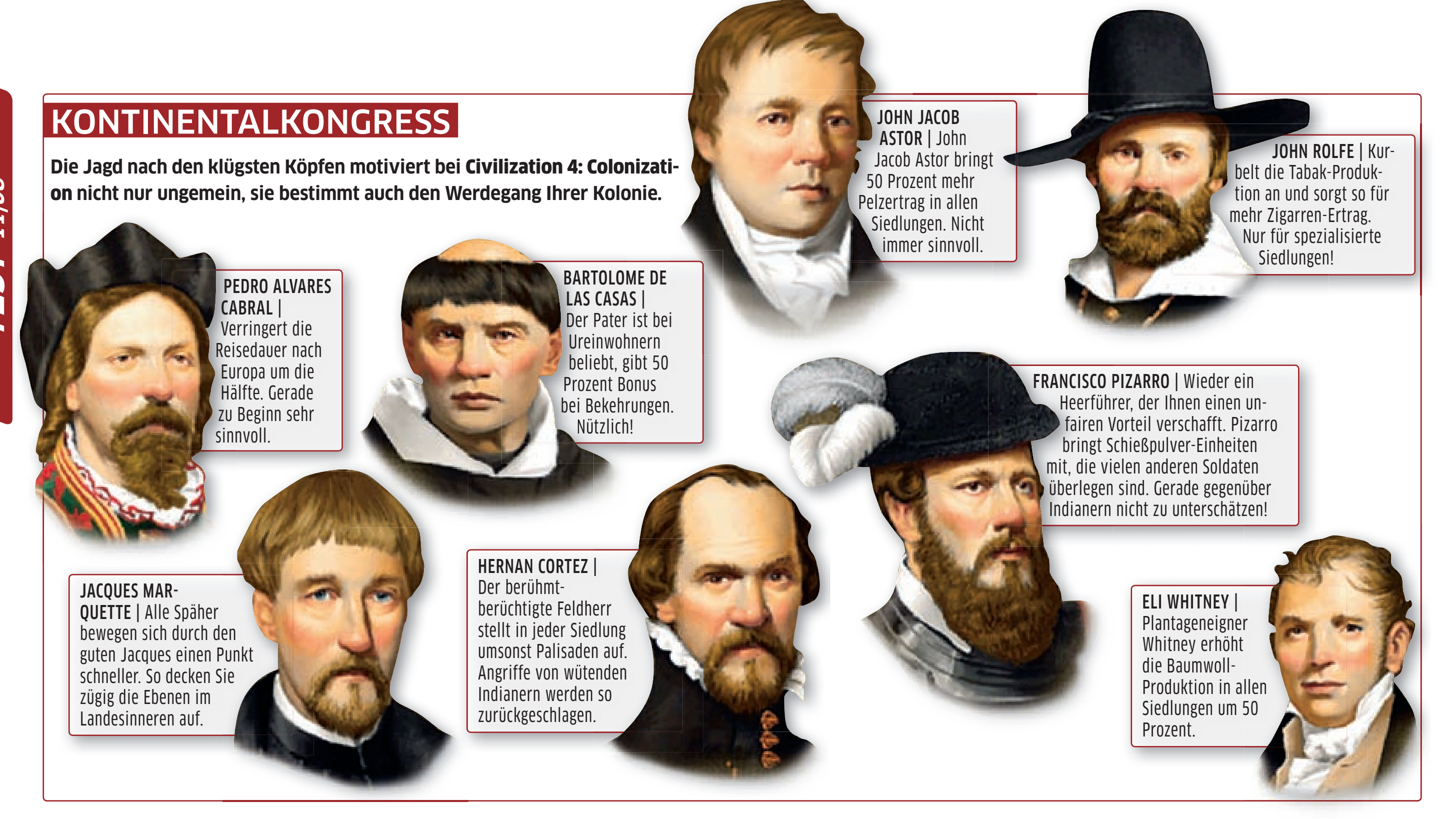


FRANKREICH | Die Franzosen kommen besonders gut mit den Indianern zurecht. In unserem Test bekamen wir öfter Rohstoffe geschenkt und die Preise für Landkäufe waren geringer. Nur letzteres ist aber wirklich nützlich.

ENGLAND | Die toleranten Engländer ziehen massenweise Siedler an. Im Test standen in Europa fast immer Kolonisten bereit. Dieser Vorteil ist den anderen drei Nationen gegenüber fast schon unschlagbar.

HOLLAND | Die Oranjenen sind besonders geschäftstüchtig. Im Test schlug sich das in stabilen Warenpreisen nieder. Sehr hilfreich! So konnten wir den Handel mit dem europäischen Heimatland besser kontrollieren und mehr Geld einstreichen.

SPANIEN | Die Iberer sind nicht zimperlich. Ihr Militär ist gefürchtet und im Test oftmals gleichwertigen Einheiten gegenüber siegreich. Da das Spielprinzip aber sowieso eher auf friedliche Vorgehensweise setzt, zieht dieser Vorteil erst sehr spät..



KONTINENTALKONGRESS

Die Jagd nach den klügsten Köpfen motiviert bei Civilization 4: Colonization nicht nur ungemein, sie bestimmt auch den Werdegang Ihrer Kolonie.

PEDRO ALVARES CABRAL | Verringert die Reisedauer nach Europa um die Hälfte. Gerade zu Beginn sehr sinnvoll.

BARTOLOME DE LAS CASAS | Der Pater ist bei Ureinwohnern beliebt, gibt 50 Prozent Bonus bei Bekehrungen. Nützlich!

JOHN JACOB ASTOR | John Jacob Astor bringt 50 Prozent mehr Pelzertrag in allen Siedlungen. Nicht immer sinnvoll.

JOHN ROLFE | Kurbelt die Tabak-Produktion an und sorgt so für mehr Zigarren-Ertrag. Nur für spezialisierte Siedlungen!

FRANCISCO PIZARRO | Wieder ein Heerführer, der Ihnen einen unfairen Vorteil verschafft. Pizarro bringt Schießpulver-Einheiten mit, die vielen anderen Soldaten überlegen sind. Gerade gegenüber Indianern nicht zu unterschätzen!

JACQUES MARQUETTE | Alle Späher bewegen sich durch den guten Jacques einen Punkt schneller. So decken Sie zügig die Ebenen im Landesinneren auf.

HERNAN CORTEZ | Der berühmt-berüchtigte Feldherr stellt in jeder Siedlung umsonst Palisaden auf. Angriffe von wütenden Indianern werden so zurückgeschlagen.

ELI WHITNEY | Plantageneigner Whitney erhöht die Baumwoll-Produktion in allen Siedlungen um 50 Prozent.

fer schicken, so wird Ihnen angezeigt, welchen Beruf dieser dort erlernen kann. Das Ausbildungs-Glücksspiel des Originals gehört also der Vergangenheit an.

Ebenfalls überarbeitet wurde der Militärpart. So gibt es nun weniger Einheiten, dafür gewinnen diese, wie von Civilization 4 bekannt, durch Beförderungen an Schlagkraft. Das schafft mehr Übersicht und erleichtert vor allen Dingen den Vergleich mit dem Heimat-Heer.

Überhaupt wurden die meisten Verbesserungen vom Hauptprogramm Civilization 4 übernommen. Die Bedienung ist jetzt komfortabler. Viele Vorgänge wie Handelswege und Siedlungsbau lassen sich automatisieren, gute Plätze für eine Stadt werden hellblau umkreist und sinnvolle Aktionen in der Bedienleiste mit einer hellen Korona hervorgehoben. All das zeigt, dass die Entwickler sich wirklich Gedanken gemacht haben, wie man den Klassiker zeitgemäß umsetzen könnte.

Apropos Leiste: Die Benutzeroberfläche ist diesmal etwas zu groß geraten. Einige Punkte benutzten Sie nur selten. Der braune Schaltflächenbereich nimmt fast ein Drittel des Spielbildschirms ein, lässt sich aber zum Glück per Tastenkürzel ausblenden. Einen Schönheitspreis gewinnt Firaxis damit wahrlich nicht. Im Amerika von Civilization 4: Colonization machen Sie zudem keine zwei Schritte, ohne auf einen Eingeborenen-Stamm zu treffen. Selbst auf riesigen Karten sind wenig freie Flecke zu finden.

Im Vergleich mit Civilization 4 ist eine Partie Colonization erstaunlich kurz. Kaum hat man eine florierende Warenkette zusammengestellt und die Siedler auf Unabhängigkeit getrimmt, vermeldet das Spiel schon „Nur noch 100 Runden übrig" – was eigentlich logisch ist, denn die historische Zeitspanne, die das Spiel abdeckt, ist ja auch viel kürzer als beim Allround-Zivilisationsspiel. Erstaunlicherweise schafft es Colonization, das „Nur-noch eine Runde"-Gefühl sogar über mehrere Partien zu erhalten. Und wer nach dem Hauptspiel nach neuem Futter sucht, benutzt einfach den Auto-Downloader für Mods und Szenarien. Nicht nur durch dieses sehr nützliche Programm wird Colonization zum Dauerbrenner avancieren. ❑



MEINE MEINUNG |
Christian Schlütter



„Colonization bleibt eine Perle!"

Na endlich ein Remake, das alles richtig macht! Nach der Neuauflagen-Flut der letzten Monate tut Colonization richtig gut. Wenig ändern, aber Änderungen richtig machen – Firaxis weiß, was Spieler wollen. Ich jedenfalls werde auch in Zukunft den amerikanischen Kontinent unsicher machen und freue mich auf die vielen Modifikationen und Szenarien. Es ist verwunderlich, wie wenig vierzehn Jahre verändern können! Colonization bleibt eine Perle.



OLDSCHOOL | Im Siedlungs-Menü schieben Sie Kolonisten hin und her und weisen Ihnen so Aufgaben zu.



KEIN KEGELCLUB | Vielmehr bringt ein Planwagen benötigte Güter ins Landesinnere.



1 IM DUNKELN | Die ersten Spielminuten sind düster. Von Nebel umgeben, starten wir in die Neue Welt und müssen erst einmal einen Landeplatz finden. Schon die Jagd nach der besten Anlegestelle gerät zum Motivationsfaktor. Wer sich zu viel Zeit lässt, gibt den anderen Kolonialmächten einen Vorteil.

2 ERSTKONTAKT | In jeder Partie treffen Sie sofort auf Indianer. So kommt nie das Gefühl auf, in einer leeren Welt gestrandet zu sein. Von Beginn an gibt es etwas zu tun.



3 ZUM EINZUG | Boten der einzelnen Indianerstämme bringen Geschenke vorbei. Wer die Ureinwohner verärgert, muss verzichten. Knifflige Diplomatie!

Motivationskurve

Testversion: Review-Version **Spielzeit (Std.:Min.):** 13:00

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

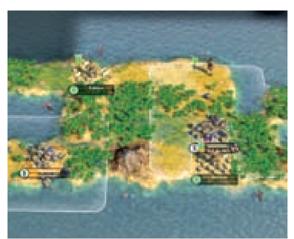
WOHNUNGSNOT | Wo sollen wir nur siedeln? Überall Indianer! Teilweise fehlt Bauplatz.

SCHNELLEINSTIEG | Die Umgebung ist gewohnt und übersichtlich. Civ-Spieler finden sich sofort zurecht.

NIEDERLAGE | Unsere erste Revolution scheitert. Die Truppen überrollen uns. Auf ein Neues!

87 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



4 ZWEITWOHNSITZ | Relativ schnell eröffnen wir eine zweite Siedlung. So breitet sich unser Einflussbereich aus. Liegt die neue Kolonie aber zu nahe am Indianer-Gebiet, verlangen die Ureinwohner Geld für das Land. Die richtige Balance zu finden, motiviert weiter.



5 CHEFSACHE | Der holländische König meldet Ansprüche an. Die europäischen Oberhäupter sind herrlich schnöselig geraten. Kurz regen wir uns darüber auf, dann spornt der Gedanke an Unabhängigkeit vom unverschämten Souverän nur umso mehr an. Ein geschickter Spiel-Kniff!



6 HAUSPARTY | Unsere Hauptstadt Neu-Amsterdam wächst und gedeiht. Das spricht sich herum. Immer mehr Siedler aus Europa wollen in unsere Kolonie einwandern. Zu sehen, wie die einzelnen Städte florieren, verschafft Kraft für den Endspurt.

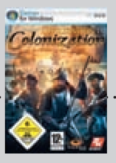


7 DÄMPFER | Kaum haben wir im Freiheitstaumel den Revolutionsknopf gedrückt, fällt auch schon ein Heer aus Holland über uns her. Kanonen stehen vor Neu-Amsterdam. Verloren! Für kurze, sehr kurze Zeit sind wir deprimiert. Ein Spielstand schafft Abhilfe.



8 A NEW BEGINNING | Der Dämpfer hält nicht lange an. Selbst über mehrere Partien hinweg greifen die einzelnen Motivationspunkte. Wir ertappen uns immer wieder beim Gedanken "Das muss doch noch ein kleines bisschen besser gehen!"

CIVILIZATION 4: COLONIZATION



Ca. € 30,-
26. September 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Runden-Strategie
Entwickler: Firaxis
Titel vom selben Entwickler: Alpha Centauri | Civilization 4: Beyond the Sword
Publisher: 2K Games
Sprache: Deutsch
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Typische Civ 4-Grafik mit einigen Anpassungen.
Sound: Die Geigenmusik nervt schnell. Effekte und Sprachausgabe sind Genre-Standard.
Steuerung: Für Veteranen ist die Benutzeroberfläche kaum gewöhnungsbedürftig. Die Verwaltung der Kolonien geht locker-flockig von der Hand, oftmals per Drag and Drop.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Der Mehrspielermodus lässt sich sowohl über das Netzwerk als auch per E-Mail-Austausch bestreiten.
Zahl der Spieler: Maximal 18 pro Partie

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon / Pentium 4 mit mind. 1,2 GHz, 256 MB RAM (XP) 512 MB RAM (Vista), 64-MB-Grafikkarte
Empfehlenswert: Athlon / Pentium 4 mit mind. 1,8 GHz, 512 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Krieg zu führen ist möglich. Die Indianer können ausgelöscht werden. Es gibt aber keine blutigen Darstellungen. Friedliches Vorgehen ist lohnender als Gewalt. Der Handel mit Rum und Tabak ist ein fester Bestandteil des Colonization-Warensystems.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Laut 2K Games weicht die uns vorliegende Testversion nicht von der endgültigen Verkaufsversion ab. Da das Civilization 4-Gerüst schon lange ausgereift ist, kam es im Test erwartungsgemäß nicht zu Abstürzen. Auch Bugs traten während unserer Spielzeit nicht auf.

PRO UND CONTRA

- + Perfekte Neuauflage eines Klassikers
- + Grafik zeitgemäß umgesetzt
- + Lange Zeit motivierend
- + Gute Mehrspieler- und Mod-Unterstützung
- − Musik nervt auf Dauer
- − Wenig Innovatives

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**

Von: Felix Schütz

Wir glaubten, Spore würde im Langzeittest so richtig aufblühen. Ein Irrtum.

AGGRESSIV | Auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade wird man regelmäßig von KI-Gegnern attackiert.

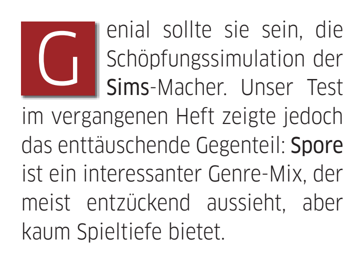
▶ **FUMMELIG** | In Kämpfen richtet man Laser und Raketen per Maus auf sein Ziel. Das endet meist in hektischem Geballer, das wenig Freude bereitet.

GIGANTISCH | Die Galaxis von **Spore** ist einschüchternd groß, die Zahl der Planeten geht in die Tausende.

AUFSTIEG | Mit der Zeit schaltet man neue Gebäude und Fähigkeiten für das eigene Raumschiff frei.

Spore





Genial sollte sie sein, die Schöpfungssimulation der **Sims**-Macher. Unser Test im vergangenen Heft zeigte jedoch das enttäuschende Gegenteil: **Spore** ist ein interessanter Genre-Mix, der meist entzückend aussieht, aber kaum Spieltiefe bietet.

Fünf Phasen durchläuft man in **Spore**. Anfangs erstellt man sich eine Kreatur. Das geschieht in einem vielseitigen und fantastisch zu bedienenden Editor – er ist der beste Aspekt des gesamten Spiels.

In der ersten Phase ist man noch als Amöbe unterwegs, klickt sich durch ein simples, aber hübsch gemachtes Action-Spiel mit Rollenspiel-Elementen. Dieser Charme verliert sich dann in den nächsten drei Phasen, wenn **Spore** sich vom putzigen Kreaturen-Simulator zum stumpfen Strategiespiel wandelt. Der letzte Teil des Spiels findet im Weltall statt. Man lenkt sein Raumschiff durch eine gigantische Spiralgalaxie; in ihr Abertausende von Sternensystemen, jedes davon angefüllt mit erkundbaren Planeten. Sie alle zu erforschen würde Monate in Anspruch nehmen.

Im All gibt's viel zu tun: Mit Terraforming-Werkzeugen werden Planeten bewohnbar gemacht und anschließend Kolonien besiedelt. So erwirtschaftet man Rohstoffe, die den Handel mit anderen Rassen ermöglichen. Danach kauft man dutzende Upgrades für sein kleines Schiff, darunter Waffen, die in lächerlichen Kämpfen zum Einsatz kommen. Diplomatie, Erkundungsflüge, Städtebau, das wäre motivierend, müsste man nicht alles selbst erledigen: Jeden Botengang, jeden Kampf, jeden Warentransport tätigt man von Hand. Stunde um Stunde die gleichen eintönigen Aufgaben – so verspielt **Spore** jede Chance auf Langzeitmotivation. ❑

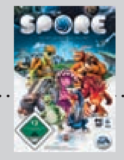
MEINE MEINUNG |
Felix Schütz



„Ernüchterndes Casual Game mit genialem Editor“

Je länger man **Spore** spielt, desto belangloser wird die mit Liebe erstellte Kreatur, desto mehr verliert das Spiel an Charme. Die Weltall-Phase ist gar nicht so übel, der – trotz allem oberflächliche – Mix unterschiedlichster Aufgaben könnte Gelegenheitsspielern gefallen. Doch das rettet **Spore** nicht vor der Eintönigkeit: Warum muss ich stets das Gleiche machen, warum kann ich die vielen Vorgänge nicht automatisieren? Ich bin fast 20 Stunden durchs All gedüst, einen Schluss, etwa in Form eines Abspannes, habe ich nicht gefunden. Für mich hat **Spore** daher nur ein Ende: die Deinstallation.

SPORE



Ca. € 45,-
4. September 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Maxis
Titel vom selben Entwickler: Die Sims | Sim City
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Zielgruppe: Einsteiger

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wunderschönes Design. Planeten, Kreaturen und die erste Spielphase (Ursuppe) sehen großartig aus. Beim Zoomen poppen Objekte unschön auf.
Sound: Unaufdringliche Musik. Kreaturen quietschen vergnügt vor sich hin, was anfangs süß ist, in der letzten Weltall-Phase aber nervt.
Steuerung: Aufgeräumtes Interface und simple Mausbedienung. Profis vermissen in der letzten Spielphase eine Menge Komfortfunktionen.

MEHRSPIELERMODUS

Spore ist ein reiner Einzelspielertitel. Spieler können ihre Kreationen aber in eine Datenbank hochladen und sie so untereinander tauschen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

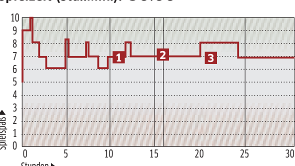
Minimum: P4 3,4 GHz/Athlon 64 X2 3200+, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT /Radeon X1800 XT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6320/ Athlon 64 X2 5000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 4850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Obwohl **Spore** absolut unblutig ist, führt man Kriege gegen andere Städte oder rottet auf Wunsch ganze Rudel an Kreaturen mit seinem Raumschifflaser aus. Sex wird lediglich humorvoll angedeutet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 30:00



Zum Test lag uns die Version 1.0 vor. Das Spiel stürzte in der letzten Phase mehrmals reproduzierbar ab.

PRO UND CONTRA

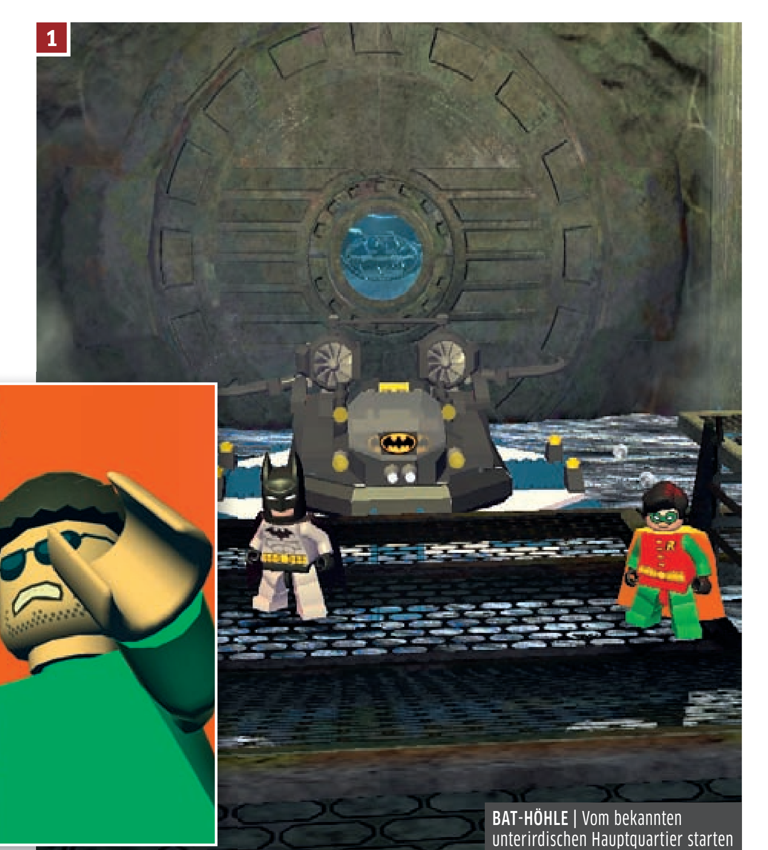
- ➕ Genial: der Kreaturen-Editor
- ➕ Endloser Nachschub an Kreaturen und Objekten per Download
- ➕ Umfassende Community-Features
- ➕ Hinreißendes Design
- ➖ Kaum Spieltiefe bis Phase 5
- ➖ Geringer Wiederspielbarkeitswert
- ➖ Eintönigkeit im Endlosspiel

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

Von: Stefanie Rubner

Die berühmteste Fledermaus der Welt flattert jetzt im Bauklotz-Format.



1

BAT-HÖHLE | Vom bekannten unterirdischen Hauptquartier starten Batman und Robin ihre Missionen.

2

KINO-GEFÜHL | Die reichlich vorhandenen Filmsequenzen der Lego-Helden sind echte Hingucker.

Lego Batman

Nach dem phänomenalen Kinostart von **The Dark Knight** erleben auch PC-Spieler ein Wiedersehen mit dem Helden im schwarzen Fledermauskostüm. Doch anders als im Kinofilm beinhaltet **Lego Batman** alle bekannten Charaktere, die im Laufe der Zeit die Herzen der Fans erobert haben. Neben dem Joker, Poison Ivy oder Two-Face wurden auch Figuren wie Mr. Freeze, Catwoman oder sogar Batgirl in das Spiel integriert.

Wie bei Lego-Spielen üblich, bietet auch **Batman** die Möglichkeit, im kooperativten Modus loszuziehen. Ob Sie dabei mit einem Freund durch die Gassen streifen oder einfach nur abwechslungsreiches Multi-Tasking zwischen den Figuren betreiben, bleibt Ihrer Koordinationsfähigkeit überlassen.

Als dynamisches Duo treten Sie mit Schulterwürfen und gekonnten Schlagkombinationen auf. Da die Lego-Ärmchen jedoch etwas kurz geraten sind, bedient sich die Fledermaus aus Gotham City bekannter Utensilien wie etwa dem Bat-Boomerang, der bei **Lego Batman** zur Grundausstattung gehört. Es hilft auch mitunter, schnell einmal das komplette Outfit zu wechseln. Mit den verschiedenen Anzügen eröffnen sich immer neue Möglichkeiten. Auf diese Weise können beispielsweise den Weg versperrende Gegenstände kurzerhand weggebombt werden. Allerdings sollten Sie für knifflige Stellen durchaus etwas Zeit einplanen, einige Lösungen benötigen nämlich nicht nur Zeit, sondern auch ordentlich Nerven.

Obwohl verbessert, bereitet die Kameraperspektive immer noch keine rechte Freude. Versöhnlich stimmt dagegen die sehr leichte Steuerung der Figuren. Die Tatsache, dass die Kamera nun automatisch herauszoomt, wenn sich die gespielten Charaktere voneinander entfernen, ist leider nur begrenzt hilfreich.

Allerdings bietet **Lego Batman** weit mehr Möglichkeiten, als nur mit Batman und Robin böse Schurken zu vermöbeln. Alternativ dürfen Sie auf der anderen Seite stehen und als Bösewicht die ganze Stadt in Angst und Schrecken versetzen.

Für Abwechslung sorgen vor allem die Missionen mit dem Batmobil, einem Flugzeug oder einem Hovercraft in der Bat-Höhle. Zudem können Sie dort neben neuen Erweiterungen für Ihren Anzug viele weitere Gegenstände freischalten und darüber hinaus Ihre gewonnenen Trophäen bewundern. ❑

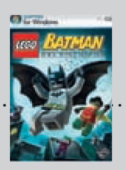
MEINE MEINUNG | *Stefanie Rubner*



„Ich steh' auf der Sonnenseite des Lebens."

Mit diesem Zitat hat er wahrlich Recht, der Joker – wer sämtliche Kinofilme der **Batman**-Saga verfolgt hat, darf sich bei **Lego Batman** auf ein Wiedersehen mit vielen bekannten Charakteren freuen. Es ist schon ein fast melancholischer Moment, wenn das Auge Figuren wie Poison Ivy oder den Pinguin erblickt. Und wenn man mit diesen Figuren auch noch im Lego-Stil spielen kann, bedeutet das einfach Spaß pur. Wenn Sie auch nur etwas Sympathie für den Mann im schwarzen Dress übrig haben und gerne mit „Bauklötzchen" spielen, ist **Lego Batman** genau das Richtige für Sie.

LEGO BATMAN



Ca. € 30,-
10. Oktober 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Traveller's Tales
Titel vom selben Entwickler: Lego Star Wars | Lego Indiana Jones | Bionicle Heroes
Publisher: Warner Bros. Entertainment Group
Sprache: Deutsch
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Nette Bauklotz-Optik, allerdings bieten Aktionen und Gegner nicht besonders viel Abwechslung.
Sound: Trotz aller Liebe zum altbewährten Batman-Geträller tötet die sich ständig wiederholende Hintergrundmusik schnell jeden Nerv.
Steuerung: Schnell zu begreifen und leicht handzuhaben. Am besten spielen Sie mit einem Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus
Zahl der Spieler: Zwei Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

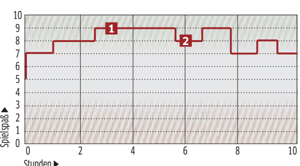
Minimum: Pentium 4 1,4 GHz/Athlon 1.200 MHz, Geforce 4 Ti-4200/ Radeon 8500 Pro, 256 MB RAM
Empfehlenswert: Core 2 DuoE6320/ Athlon64 2800+, Geforce 7900 GT/ Radeon X1900 XT, 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Kämpfe werden nur durch in sich zerfallende Legobauteile dargestellt. Die Aktionen sind dabei einfach gehalten und wirken eher lustig als gefährlich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Die Version lief einwandfrei und vollkommen unauffällig. Es gab keine Abstürze oder auffällige Bugs zu verzeichnen.

PRO UND CONTRA

- ✚ Einfache Steuerung
- ✚ Viele bekannte Charaktere aus den **Batman**-Filmen spielbar
- ✚ Abwechslung dank Koop- und Missions-Modus
- ✚ Coole Missionen mit dem Batmobil
- ▬ Nervtötende Hintergrundmusik
- ▬ Ungünstige Kameraperspektive
- ▬ Teilweise nervige Rätsel

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

◀ **CHARAKTERSTUDIE** | Die wenigen Zwischensequenzen, die **Crysis Warhead** beinhaltet, zeigen verschiedene Facetten von Hauptcharakter Psycho. Allerdings sind dies seltene Momente. Die Filmchen erleben Sie zudem nun nicht mehr aus der Ego-Perspektive.

▲ **KNIFFLIG** | Je größer die Aliens werden, desto schwieriger ist es, die richtige Taktik zu finden, um sie zu besiegen. Die Roboter fallen beeindruckend gigantisch aus.

◀ **DUALE FEUERKRAFT** | Die Maschinenpistolen sind neue Waffen mit geringer Durchschlagskraft. Gelangen Sie aber in die Nähe Ihrer Gegner, erweisen sie sich als gute Wahl.

PC Games GOLD AWARD 91 11/2008

PC Games GRAFIK AWARD 11/2008

AUF DVD
• Video zu Crysis Warhead

AUF PCGAMES.DE
• Screenshots Webcode: 26UY

AUF AB-18-DVD
• Video zu Crysis Wars

Crysis Warhead

Von: Sebastian Weber

Bekannte Story, neue Perspektive – Crytek schickt Sie abermals in die Eishölle.

Ein deutscher Entwickler erschafft den vielleicht besten Shooter, den es jemals gab? Was sich unwahrscheinlich, vermessen, gar unmöglich anhört, unterstellten viele Kritiker und Spieler Cryteks Bombast-Ballerei **Crysis** vor knapp einem Jahr. Inszenierung, Grafik und künstliche Intelligenz waren auf einem Niveau, das man so vorher in kaum einem anderen Action-Spiel gesehen hatte. Ganz ohne Tadel kamen die Frankfurter zwar nicht davon, der Erfolg bei den Kritikern war aber enorm. Entsprechend hoch sind die Erwartungen, die auf der Stand-alone-Fortsetzung, die also ohne das Hauptspiel lauffähig ist, ruhen.

In Crysis schlüpfen Sie in den Nanosuit des amerikanischen Elitesoldaten Nomad und sind live dabei, wie der nordkoreanische General Kyong eine versteckte Alien-Brut erweckt, die im Inneren einer Insel im südchinesischen Meer versteckt schlummert. **Crysis Warhead** schildert dieselben Ereignisse jedoch aus einer anderen Perspektive. Diesmal steuern Sie Nomads Kameraden, den Engländer Psycho. Der temperamentvolle Kerl zeigte schon in **Crysis**, dass ihm keine Gefahr zu heikel und kein Kampf zu tödlich ist. Entsprechend actionbetont gestaltet Crytek die enttäuschend kurze Spiel-



FEIGLINGE | Die KI nutzt die Fähigkeiten Ihrer Nanosuits effektiv aus. Ob höher springen, schneller laufen oder wie hier unsichtbar flüchten – das alles fordert ein flinkes Händchen von Ihnen.



MÄCHTIGER WUMMS | Der Truppentransporter, den Sie in **Warhead** erstmals fahren, verschießt großkalibrige Munition und zerlegt alles, von Gebäuden bis hin zu großen Fahrzeugen.

CRYSIS WARS – CRYTEKS NEUE MEHRSPIELERHOFFNUNG

Der Multiplayer-Part von Crysis war ein Debakel, mit dem weder Entwickler noch Spieler zufrieden waren. Crysis Wars soll alles besser machen.

Neben dem Powerstruggle-Modus, der der ganze Stolz von Crytek in **Crysis** war, bietet **Wars** jetzt auch schnelle Action in Form von Deathmatch und Team-Deathmatch. Insgesamt 21 Levels umfasst das Paket, wovon einige aus **Crysis** stammen, aber überarbeitet wurden; der Rest ist neu beziehungsweise aus einem Tournament-Map-Pack. Die Karten sind unterschiedlich groß sowie aufgebaut, einige bieten Fahrzeuge wie Jeeps und Panzer. Das Balancing der Waffen geht stärker in die Richtung von **Call of Duty 4: Modern Warfare** und der **Battlefield**-Reihe, den Powerstruggle hat Crytek stark überarbeitet und unter anderem neue Möglichkeiten eingebaut, ein Match zu gewinnen.



PRO UND CONTRA

- \+ Deathmatch und Team-Deathmatch spielen sich angenehm schnell, es kommt kaum zu Wartezeiten.
- \+ Im Team-Deathmatch platziert **Wars** Sie nach dem virtuellen Tod in der Nähe Ihrer Mitspieler statt irgendwo auf der Karte.
- \+ Die Karten haben genau die richtige Größe für die angegebene Spielerzahl.
- \+ Fähigkeiten des Nanosuits sind wichtig, um zum Beispiel Superwaffen zu erreichen.
- \+ Powerstruggle fordert Teamplay …
- − … ist aber für Neulinge anfangs schwer zu durchschauen, obwohl angeblich auf Einsteigerfreundlichkeit getrimmt.
- − Für einen Mehrspieler-Titel aufgrund der Cryengine 2 sicher hohe Hardwareanforderungen. Das könnte die Spielerzahl erneut einschränken.
- − Manche Bonuswaffe ist besonders gut versteckt, sodass Anfänger sie trotz Nanosuit wohl schwer finden.

ERSTEINDRUCK:
Für eine abschließende Bewertung war die Spielzeit zu kurz. In den etwa zehn Runden, die wir gegen die Entwickler antraten, sahen wir Team-Deathmatch und Powerstruggle und hatten eine Menge Spaß. Der Spielablauf ist überraschend schnell und flüssig und auch Neulinge haben schnell erste Erfolgserlebnisse. Die Tatsache, dass viele der Levels darauf ausgelegt sind, den Nanosuit zu nutzen, hebt **Crysis Wars** von der Masse ab. Bleibt nur abzuwarten, ob es bei den Spielern besser ankommt als seinerseits der Mehrspielermodus von **Crysis**.

zeit von nur etwa fünf bis sechs Stunden, in der Sie einem Colonel der Nordkoreaner hinterherjagen. Der hat ein Alien-Artefakt gefunden, das die Asiaten gerne für sich beanspruchen – das soll Psycho verhindern.

Den Spielverlauf bauen die Entwickler ähnlich auf wie im großen Bruder. Zu Beginn durchstreifen Sie die unberührte Idylle im südchinesischen Meer, welche die Cryengine 2 nach wie vor atemberaubend in Szene setzt. Malerische Sonnenuntergänge, weißer Sandstrand, den die Wellen des Meeres sanft umspülen, dichter Dschungel und typische Vegetation, aber auch Details wie Krebse oder Wachteln, die am Wegesrand vor Ihnen flüchten – das alles wirkt wie aus einem Reiseprospekt, macht die Welt aber glaubwürdig.

In diesem Teil des Abenteuers treffen Sie lediglich auf nordkoreanische Soldaten, die das Stück der Insel kontrollieren, auf dem Sie unterwegs sind. Sie retten erst einen abgestürzten Piloten in der Nähe einer wunderschön gestalteten Absturzstelle vor der sicheren asiatischen Gefangenschaft und stürmen dann einen Hafen, in dem ein Kriegsschiff den amerikanischen Vorstoß behindert. Das sind die einzigen wirklichen Missionen. Danach steht nur eines im Logbuch: Halten Sie Colonel Lee auf.

Die Story von **Warhead** fällt entsprechend dünn aus. Wenige Zwischensequenzen – die Sie nicht mehr aus der Ego-Sicht erleben – treiben die Geschichte voran, die meisten Ereignisse präsentiert Ihnen das Spiel allerdings über den Funkverkehr, den Psycho mit seinen Leuten hält. Bemüht: **Warhead** versucht, dem Hauptcharakter etwas Tiefgang zu verleihen, indem es ein paar Sequenzen einstreut, in denen Sie die Denkweisen und Einstellungen, aber auch die Verzweiflung von Psycho erkennen. Diese Szenen stechen aus dem Action-Feuerwerk heraus, da sie versuchen, dem andauernden Geballer ein gewisses Niveau zu verleihen, dann aber doch in den Explosionen untergehen. Wir hätten uns davon mehr gewünscht, denn am Ende schaut man sich den Abspann an und fragt sich: Um was genau ging es eigentlich?

Bis es so weit ist, bietet Warhead aber einige Abwechslung: Sie liefern sich eine spannende Verfolgungsjagd mit einem Hovercraft, werden aber auch einmal von der fiesen Alienbrut – die etwa nach dem ersten Drittel die Bühne betritt – zurückgedrängt, müssen



ALIEN-SCHRECK | Eine weitere neue Waffe: der Granatwerfer. Mit explosiven Geschossen schon durchschlagskräftig, sind vor allem die späteren EMP-Projektile hilfreich gegen die fliegenden Roboter.



BRENZLIG | Zwei aus allen Rohren feuernde Koreaner sind nicht zu unterschätzen. Dank Nanosuit entkommen Sie solchen Situationen aber meist unbeschadet.

INTELLIGENZBOLZEN?

Sie sprechen sich ab, suchen Deckung, nutzen die Umgebung – doch immer wieder setzt die künstliche Intelligenz Ihrer Gegner aus:



◀ **BIST DU FEINDLICH?** | Obwohl er uns gesehen hat, dreht sich der Soldat um und läuft von dannen, statt das Feuer zu eröffnen, wie man es erwarten würde. So ist er leicht aus dem Weg geräumt, aber kein Einzelfall.

▼ **WO BIST DU?** | Statt auf uns zu zielen, feuert der Kollege lieber in die Luft. Ob er uns nicht sieht oder einfach das Geländer des Dachs zu dem Fehler führt? Wer weiß. So stellt er auf jeden Fall keine Bedrohung dar.



▲ **HOFFENTLICH SIEHT ER MICH NICHT** | Ganz unten in einer Ecke versteckt sich dieser Nordkoreaner und schaut nicht in Richtung Treppe, sondern begutachtet die Wand. Er bemerkt gar nicht, dass wir uns von hinten nähern. Vermutlich ein Problem der Wegfindung, da er sicher seinen Kameraden draußen zu Hilfe eilen wollte, aber die Tür nicht fand. Ein Problem, das hin und wieder auftritt.

eine Stellung halten, die von den fliegenden Robotern angegriffen wird, oder fahren uneingeladen auf einem Zug der Nordkoreaner mit, was in einer bombastischen Schießerei endet. Komplizierte Aufgaben mit mehreren Zielen lösen Sie in Warhead nicht, die meiste Zeit wird einfach nur geballert – ein grandioser Actionspaß.

Crytek versteht es, die Kämpfe fesselnd zu inszenieren. Überall knallt und kracht es, die Explosionen sind noch größer und effektreicher als in Crysis, werden deshalb auch häufiger eingesetzt. Das neue Equipment, das Psycho spendiert bekommt, ist voll und ganz darauf ausgelegt. Ein Truppentransporter, hinter dessen Steuer Sie sich erstmals klemmen, verschießt großkalibrige Munition, von der wenige Treffer genügen, um Jeeps und andere Vehikel in einen Feuerball zu verwandeln. Kleineres Gerät, nämlich die Maschinenpistole – von der Sie zwei gleichzeitig benutzen dürfen – und der Granatwerfer finden Platz im Rucksack. Die frischen Waffen – deren Minution Psycho jetzt übrigens aufnimmt, sobald Sie darüberlaufen – sind bitter nötig: Die Nordkoreaner fordern nach wie vor heraus, scheinen sich untereinander abzusprechen, wenn sie Sie entdeckt haben, suchen Deckung oder flankieren Sie. Die häufiger auftretenden Nanosuit-Gegner nutzen außerdem die Vorzüge des hochtechnologischen Hilfsmittels effektiv aus. Hin und wieder zeigt die KI aber ihre Macken und feindliche Soldaten stehen sinnlos herum oder ignorieren Sie (siehe Kasten oben). Dadurch fallen einige Stellen des Geballers zu einfach aus, denn der Schwierigkeitsgrad schwankt stark.

Das erste Drittel von Warhead, in dem Sie ausschließlich gegen menschliche Gegner kämpfen, spielt sich wie ein klassischer Shooter, die Fähigkeiten des Nanosuits sind aber nicht mehr so essenziell wie in Crysis. Das, was Cryteks Grafikpracht also aus der Masse herausstechen ließ, rückt in den Hintergrund, kann, muss aber nicht mehr eingesetzt werden. Zwar gibt es einige Stellen, an denen die Fähigkeiten, schneller zu rennen, stärker zu sein oder sich unsichtbar zu machen, benötigt werden, das ständige Herumexperimentieren und Taktieren, welche Funktion des Nanosuits gerade am meisten Sinn ergibt, brauchen ge-

DER INTERNE VERGLEICH

Sie liegen knapp ein Jahr auseinander und möchten beide den Shooter-Olymp regieren. Doch welches von Cryteks Spielen ist besser?

	CRYSIS		CRYSIS WARHEAD
GESCHICHTE	+ Die Story von Crysis kommt zwar klischeebeladen daher, ist aber kinoreif inszeniert. Jede Menge Zwischensequenzen aus der Ego-Perspektive treiben das Geschehen voran und halten Nomads Einsatz spannend. Herrlich.	–	Warheads Story spielt parallel zu Crysis, erreicht aber nicht dessen Eleganz, geht eher im actionreichen Treiben unter. Bis auf wenige Versuche, dem Hauptcharakter Tiefgang zu verleihen, plätschert die Geschichte am Spieler vorbei – dem sie so egal ist.
SPIELABLAUF	+ Der Nanosuit bestimmt über die Hälfte der Spielzeit und ermöglicht die verschiedensten Vorgehensweisen. Zwar findet man schnell heraus, mit welcher Fähigkeit man den größten Erfolg hat, nutzt sie aber auch immer wieder. Der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen und macht Spaß.	–	Die Sonderbegabungen durch den Nanosuit sind kaum mehr wichtig, Warhead spielt sich wie ein klassischer Shooter. Der Schwierigkeitsgrad schwankt stark, die Nordkoreaner beißen zu leicht ins Gras, die Aliens fordern unerwartet stark heraus.
LEVELAUFBAU	– Die Inselareale sind weitläufig und laden dazu ein, sich hier und da auch abseits der Wege durch den Dschungel zu schlagen. Der Spieler bekommt immer dann, wenn ein Abschnitt zu langweilen droht, Abwechslung geboten – mit ein paar Ausnahmen.	+	Die Gebiete sind deutlich linearer, lassen den Spieler teilweise gar nicht nach links oder rechts ausbrechen. Dafür hat die Fortsetzung keinerlei Längen, sondern bietet ständig Abwechslung und bombardiert Sie dauerhaft. Allerdings kommen einem einige Stellen bekannt vor.
GRAFIK	– Detailreich, wunderhübsch, Ressourcen fressend – drei Schlagworte, die die Optik des Spiels beschreiben. Kein anderer Titel sah zuvor schöner aus, Crytek setzt die Messlatte des so oft benutzten Begriffs „Next-Gen" sehr weit oben an.	+	Knapp ein Jahr Weiterentwicklung steckt in derselben Engine, was man ihr ansieht. Vor allem die Charaktere und deren Gesichter legen noch eine Schippe Brillanz obendrauf. Die Performance soll auch besser sein als zuvor. Ob's stimmt, wissen wir aber nicht.



SCHLAU | Ihre Gegner sprechen sich untereinander ab oder eilen sich gegenseitig zu Hilfe. Hier haben wir gerade ein Dach erobert, als die Verstärkung eintrifft.

▲ **UNTERSTÜTZUNG** | Um den Eingang einer Mine vor einem unaufhörlichen Schwall an Außerirdischen zu verteidigen, bekommen Sie Unterstützung (rechts im Bild). Die schlägt sich überraschend gut.

▶ **UNFAIR** | Die Aliens helfen sich hin und wieder gegenseitig, etwa mit Schilden. Das erschwert es Ihnen, die ohnehin hart zu besiegenden Metallwesen auszuschalten.

KAUFEN, WENN …

- … Sie mit **Crysis** schon eine Menge Spaß hatten und Ihr Rechner stark genug ist, das Grafikmonster ruckelfrei darzustellen.
- … Ihnen eine Spielzeit von fünf bis sechs Stunden plus einem eigenen Mehrspieler ausreicht.
- … Sie an einen Shooter nicht mehr Ansprüche stellen, als dauerhafte Action geboten zu bekommen, und komplexe Rätsel oder Physikspielereien nicht vermissen.

NICHT KAUFEN, WENN …

- … Sie großen Wert auf langfristige Einzelspielerunterhaltung legen.
- … Ihnen stupides Dauergeballer ohne Rätsel oder andere Herausforderungen zu langweilig sind.
- … Sie mit Science-Fiction-Geschichten nichts anfangen können und auf Realismus stehen.
- … Sie **Crysis** schon gelangweilt hat und Ihnen der Nanosuit sowie die Story rund um Aliens und Nordkoreaner zu hanebüchen erscheinen.

übte Maus-Tastatur-Akrobaten jedoch nicht mehr. Nun könnte man denken, das zehre am Spielspaß, aber effektiv merkt man es erst hinterher. Denn Warhead hat nicht eine spielerische Länge, wie etwa bei dem Schwerelos-Level oder den Streifzügen durch das Innere des Flugzeugträgers in Crysis, sondern bombardiert Sie durchgehend mit Effekten, Feinden oder geskripteten Ereignissen, sodass die kurze Spielzeit an Ihnen vorbeifliegt.

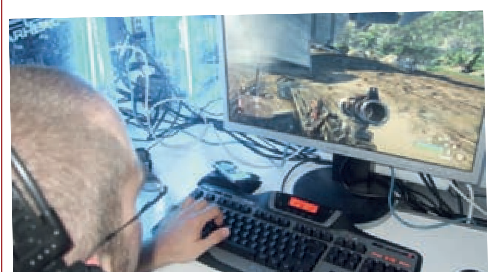
Spätestens wenn Psycho nach etwa zwei Stunden von Nordkoreas Militär gefangen genommen wird und während seiner Folterung erlebt, wie das Chaos in Form der Aliens über die Insel hereinbricht, nimmt die allmählich ins Stocken geratene Story wieder an Fahrt auf. Denn plötzlich begegnen Sie nicht mehr nur noch schwerbewaffneten Soldaten, sondern auch den bekannten, an Matrix erinnernden Außerirdischen. Die Insel zeigt sich wie gehabt von ihrer vereisten Seite. Déjà-vu?

Die Invasoren haben in Warhead deutlich dazugelernt, was den vorher zu einfachen Schwierigkeitsgrad in die Höhe schnellen lässt. Die fliegenden Roboterwesen unterstützen sich mit Schilden und nutzen die gleichen Taktiken wie das Militär: schwirren um Sie herum, flankieren Sie, gehen in Deckung oder versuchen zu entkommen. Wie schon im Hauptspiel treffen Sie auf alle möglichen Variationen, darunter auch eine neue, die explosive Kugeln – die an Haftminen erinnern – auf Sie schleudert. Enttäuschend ist allerdings, dass der letzte Kampf in Warhead zu sehr an das Ende von Crysis erinnert. Dafür ist er aber – wie fast alles – atemberaubend inszeniert.

Die Cryengine 2 hat nämlich nichts von ihrer Schönheit verloren, ganz im Gegenteil, die Entwickler haben ein wenig an ihr gefeilt, sodass vor allem die Charaktere nun noch hübscher, die Explosionen bombastischer ausfallen. Ob allerdings das Versprechen „Warhead läuft auf einem 400-Euro-PC ruckelfrei" in Erfüllung geht, konnten wir nicht testen. Wir wagen es aber ob der optischen Brillanz zu bezweifeln, bis uns das Gegenteil bewiesen wird … ❑

SO HABEN WIR GETESTET

Crytek schickte uns vorab keine Testversion von Crysis Warhead. Einzige Möglichkeit war, den Titel erst vor Ort beim Entwickler und dann bei uns zu testen:



Test, Teil 1:
In seinen Büroräumen stellte uns Crytek eine starke, von Intel gesponserte Maschine zur Verfügung, auf der Warhead allerdings nach etwa zwei Stunden einen reproduzierbaren Fehler aufwies: An einer Stelle stürzte der Titel immer wieder ab, wir landeten auf der Windows-Desktop-Oberfläche.

Erst nachdem die IT-Abteilung zwei neue Rechner aufgebaut hatte, funktionierte Warhead wieder, lief aber dennoch nicht fehlerfrei. Crytek versicherte, dass dies an der Version liege und die Verkaufsfassung keine Abstürze produzieren werde.

Test, Teil 2:
Da uns die Entwickler natürlich viel versprechen können, warnten wir Crytek vor, die Fehler in die Wertung einfließen zu lassen, es sei denn, wir könnten die endgültige Version ausprobieren. Deshalb besuchte uns Cryteks PR-Manager wenige Tage später in der Redaktion. Die Version, die er mitbrachte, stürzte nicht mehr reproduzierbar ab. Außerdem verriet man uns, dass Crytek schon jetzt weiter am Spiel arbeitet.

MEINE MEINUNG |
Sebastian Weber

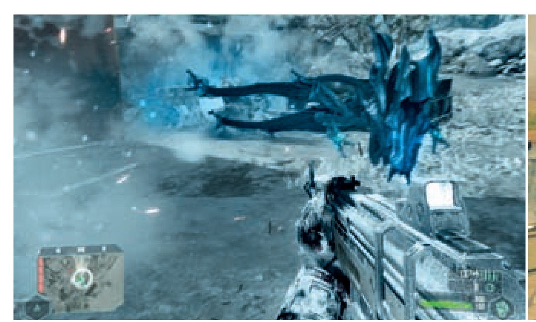
„Überraschend kurz, aber ein Fest für Action-Junkies"

Eigentlich müsste ich ja enttäuscht sein: Crysis Warhead bietet nichts Neues und ist zudem verdammt kurz. Aber dennoch, es bietet allerbeste Shooter-Kost und macht sechs Stunden lang unglaublich viel Spaß. Auch wenn man von der Story nur nebenbei etwas mitbekommt und den grandiosen Nanosuit kaum mehr nutzt, Crytek zeigt, was die Inselballerei vor knapp einem Jahr ausmachte. Meist schlaue Gegner, bombastische Grafik und Action am laufenden Band, es bleibt kaum Zeit, um Luft zu holen. Dass es dazu noch Crysis Wars im Paket gibt, das auch nur 30 Euro kostet … Shooter-Fan, was willst du mehr?





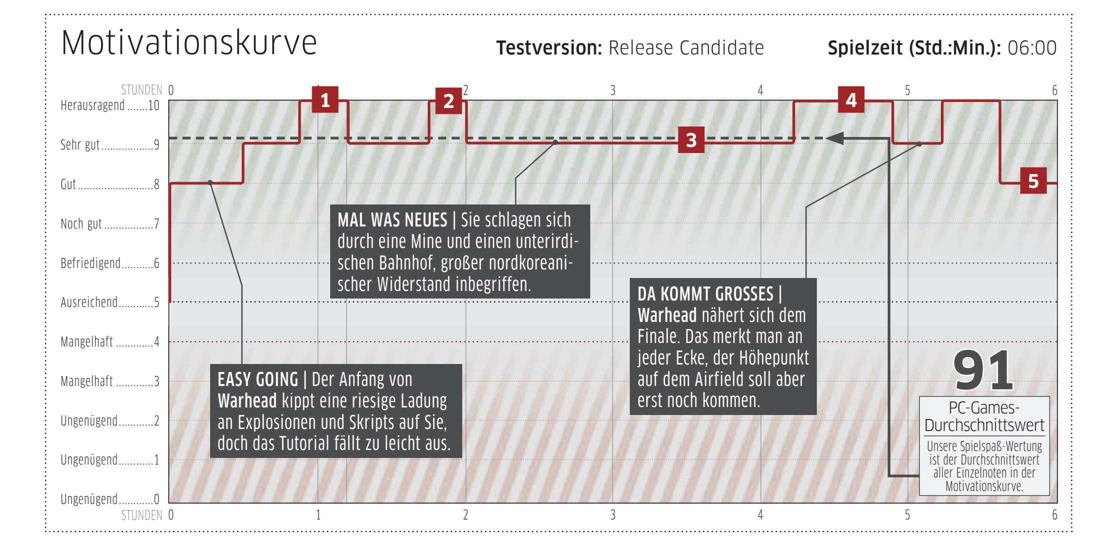
1 **EISZEIT** | Die Außerirdischen verwandeln das Inselidyll in eine unwirtliche Eiswüste. Es folgen spannende Schießereien mit Nanosuit-Soldaten und eine effektreiche Verfolgungsjagd mit einem Hovercraft. Geskriptete Angriffe der metallischen Aliens halten die Spannung aufrecht.

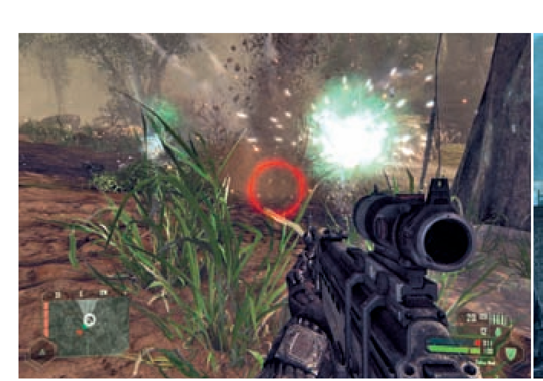


2 **ANSTRENGEND** | Mit anderen amerikanischen Soldaten wollen Sie in eine Mine flüchten, der Eingang ist aber versperrt. Bis einer der Kollegen diesen geöffnet hat, schlagen Sie Wellen von Roboterwesen zurück – ein erhöhter Adrenalinspiegel ist garantiert.

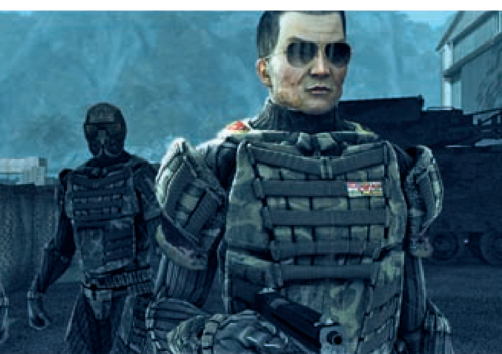


3 **SCHWARZFAHRER** | Die Nordkoreaner verfrachten das Artefakt, das Sie jagen, auf einen Zug – Sie schleichen sich darauf. Die nachfolgende Fahrt ist zwar vom Gameplay her simpel, da Sie nichts weiter tun, als durchgehend zu ballern, aber grandios in Szene gesetzt.



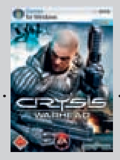


4 **ENDSTATION** | Auch die Außerirdischen haben Interesse am Artefakt. Damit es Ihnen nicht in die eisernen Tentakel fällt, beschützen Sie den Zug vor immer wieder nachkommenden Metalloktopoden. An denen beißt man sich fast die Zähne aus.



5 **DÉJÀ-VU** | Der Endgegner von **Warhead** erinnert stark an das Ende von **Crysis**. Es folgt eine letzte Zwischensequenz mit Colonel Lee. Immerhin erlebt man diesmal keinen Cliffhanger wie in **Crysis**, sondern die Geschichte schließt endgültig ab.

CRYSIS WARHEAD



Ca. € 30,-
16. September 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Crytek
Titel vom selben Entwickler: Far Cry (dt.) | Crysis
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Atemberaubend schöne Dschungel- und Insellandschaften, detaillierte Charaktere, beeindruckende Licht- und Explosionseffekte
Sound: Grandiose Soundeffekte, die Schussgeräusche und Kampfeslärm überzeugend und satt aus den Boxen pressen, stimmiger Soundtrack
Steuerung: Genretypische WASD-Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Beiliegend auf eigenem Datenträger: **Crysis Wars**. Umfasst Team-Deathmatch, Deathmatch und Powerstruggle
Zahl der Spieler: 2 bis 32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Basierend auf dem Testsystem (ausführliches Tuning folgt in der nächsten Ausgabe)
Minimum: Athlon X2 3800+/Core 2 Duo E4300, 1 GB RAM (XP)/1.5 GB RAM (Vista), Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GT(O) oder HD 3650
Empfehlenswert: Athlon Phenom X4 9850 BE/C2D E8500 oder C2Q Q9950, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista), Grafikkarte: Geforce 9800 GTX+/Radeon HD 4870

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe.
Für Erwachsene freigegeben und darauf ausgelegt. Schießereien dominieren den Spielablauf, getötete Gegner hinterlassen Blutspuren. Steckt die Spielfigur Treffer ein, wird der Bildschirm rot und verschwommen und Blutflecken „kleben" an ihm.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die getestete Version wies noch einige Probleme auf (siehe Kasten „So haben wir getestet", Seite 95).

PRO UND CONTRA

- + Wunderhübsche Grafik
- + Keine spielerischen Längen mehr
- + Abwechslung in Landschaften und Gameplay
- + Neue Waffen und Fahrzeuge
- + Eigener Mehrspielertitel **Crysis Wars** im Paket enthalten
- − Schwankender Schwierigkeitsgrad
- − Handlung bleibt zu sehr im Hintergrund
- − Immer wieder auftretende Aussetzer der künstlichen Intelligenz

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 91

Extrem genial. Extrem unterhaltsam.

iBUYPOWER empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition





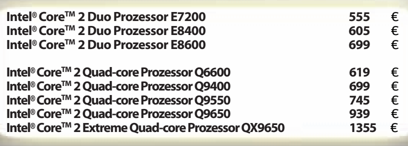


GAMER DREAM 700

- MSI P31 Neo-F MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® HU001 Silent Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

555,€



Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	555	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	605	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	699	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	619	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	699	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	745	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	939	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1355	€



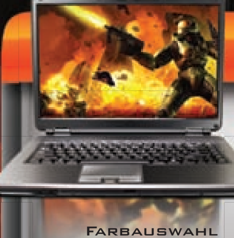
GAMER DREAM SLI 800

- ASUS NVIDIA 650i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9800GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

635,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	635	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	679	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	775	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	695	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	775	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	819	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1015	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1435	€





GAMER FX - 95Z

- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® WiFi 5300 wireless 802.11a/b/g/n
  - Intel® PM45 Chipsatz
- NVIDIA® GeForce™ 9600M-GT 512MB Grafikkarte
- 4GB DDR2 -800 Arbeitsspeicher
- 250GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 2.0 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 3x USB 2.0 Parts & 1x HDMI Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

FARBAUSWAHL

1149,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor		
P8400 (3 MB L2Cache, 2.26GHZ)	1149	€
P8600 (3 MB L2Cache, 2.40GHZ)	1179	€
T9400 (6MB L2Cache, 2.53GHZ)	1249	€
T9600 (6 MB L2Cache, 2.80GHZ)	1449	€



GAMER DREAM SLI 900

- ASUS NVIDIA 750i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Lexa Blackline Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9800 GTX+ 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

815,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	815	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	859	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	955	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	879	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	955	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	1005	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1199	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1625	€



GAMER DREAM SLI KO

- eVGA NVIDIA 780i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- CoolerMaster® Cosmos S Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ GTX-260 896MB 16X PCI Express Grafikkarte
- 22 Zoll Wide 16:10 TFT LCD Monitor
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

1365,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	1365	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1415	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	1509	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1435	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	1509	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	1559	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1765	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	2195	€

www.iBUYPOWER.de 0800-7979-795 iBUYPOWER

AUFREGEND | **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** mag viele Fehler haben, Spaß machen die wilden Kämpfe trotzdem.

KNÜPPELHART | Nachts gegen unsichtbare, bärenstarke Monster kämpfen – mehr Frust als Spaß.

VERBLÜFFEND | Licht- und Wettereffekte gehören auch in **Clear Sky** wieder zu den besten im Genre.

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Von: Felix Schütz

Zwischen Meisterwerk und Super-GAU nistet sich das neue S.T.A.L.K.E.R. ein.

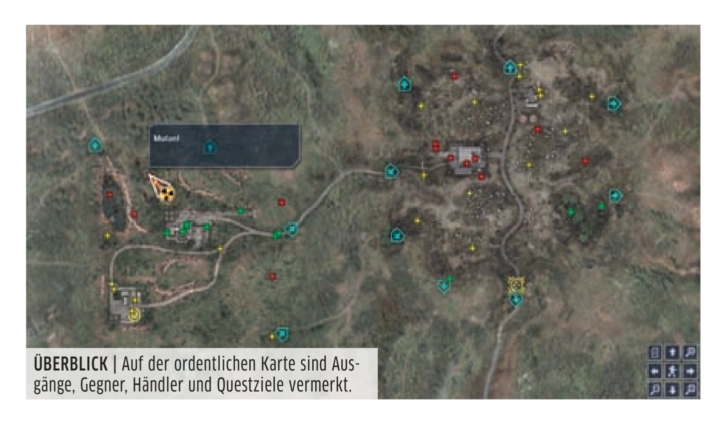


Endzeitstimmung, diesmal nicht im Spiel, sondern bezüglich der Motivationskurve. GSC Gameworld versuchte, für sein neues **S.T.A.L.K.E.R.**-Projekt aus den Fehlern des ersten Teils zu lernen. Und das ging schief.

Schlechter als der Vorgänger präsentiert sich auch **Clear Sky** als ein atmosphärischer Survival-Shooter mit offener Spielwelt. Wieder ist man in der „Zone" unterwegs, jener fiktiven Einöde in der heutigen Ukraine, die einst aus der Tschernobyl-Katastrophe entstand. Die Handlung erzählt die Vorgeschichte zu **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** und führt den Spieler durch teils bekannte, teils neue Bereiche der radioaktiven Zone.

Am Kern des Spiels ändert sich wenig: Zu Fuß streift man durch Wälder und Sümpfe, erforscht Müllhalden und Schrottplätze, kämpft sich durch verlassene Militäranlagen und verfallene Gebäudekomplexe. Den Weg zum nächsten Missionsziel sucht sich der Spieler selbst, die Welt ist so offen, wie man das sonst nur aus Rollenspielen kennt. Trotzdem zählt auch in **Clear Sky** vor allem eines: der flinke Abzugsfinger.

Wichtigste Neuerung ist das Fraktionssystem: Acht teils verfeindete Gruppierungen bevölkern die Zone; der Spieler entscheidet, welcher er sich anschließen will. Dazu muss er zunächst ein Lager besuchen und mit Nichtspielercharakteren (NPCs) sprechen, um Aufträge anzunehmen. Meist handelt es sich dabei um einfache Botengänge oder Vernichtungsmissionen, bei denen man die Stellung einer ver-


ÜBERBLICK | Auf der ordentlichen Karte sind Ausgänge, Gegner, Händler und Questziele vermerkt.


GEQUATSCHE | Die Dialoge sind gut geschrieben und vertont, aber oft auch viel zu lang.

DAS IST NEU – ABER IST'S AUCH GUT?

Für Clear Sky dachten sich die Entwickler einige Neuerungen aus – manche davon sind sinnvoll, andere unnötig und unausgereift.

◀ **VORRATSKISTEN** | Der hohe Schwierigkeitsgrad ist auch ein Resultat der ständigen Geldknappheit. Dabei kann man ebendiese durch einen Designfehler umgehen: In jedem größeren Lager stehen diese prall gefüllte Kisten herum – verkaufen Sie den Stalkern doch einfach deren eigene Munition!



▲ **FRAKTIONEN** | Acht Gruppierungen wie Banditen oder Freiheitskämpfer zanken sich um die Herrschaft über die einzelnen Territorien. In diesem Menü erkennt man sofort, welche Fraktion die Oberhand hat und welche Ziele man als Nächstes für seine Partei erfüllen muss. Ein gutes System, das jedoch unter Script- und KI-Bugs leidet.

▶ **PECHSCHWARZ** | Die Entwickler wollten die Nacht „realistischer", sprich: dunkler machen. Mit Erfolg: Trotz Taschenlampe und Nachtsichtgerät sieht man oft nicht die Hand vor Augen. Übel: Die Zeit lässt sich nicht vorspulen, wie es etwa in **Far Cry 2** oder **The Witcher** möglich ist.

◀ **ARTEFAKTE** | Diese Power-ups sind nun unsichtbar in Anomalien versteckt und nur mit einem Scanner zu sehen. Für Letzteren muss man erst die Zweihandwaffe ablegen. Der notwendige Kontakt mit Anomalien endet oft tödlich. Nervig!

◀ **UPGRADES** | Bei einigen Händlern lassen sich Waffen und Rüstungen in mehreren Aspekten aufwerten. Das kostet viel Geld. Es wirkt sich aber spürbar aus und ist deshalb eine gute Ergänzung.

◀ **FREMDENFÜHRER** | Wie im ersten **S.T.A.L.K.E.R.** kann der Held in **Clear Sky** nur kurze Zeit sprinten. Die Laufwege wären somit unerträglich lang, gäbe es nicht NPCs, die den Spieler direkt an den Zielort bringen. Prima!

feindeten Fraktion angreifen soll. Hat man damit Erfolg, rücken die Truppen der siegreichen Partei vor und beschlagnahmen den Außenposten. So verhilft man der eigenen Seite zum Vormarsch, was sich vor allem in günstigeren Konditionen bei Händlern niederschlägt. Wer aber abwechslungsreiche Quests mit spannenden Nebenhandlungen erwartet, wird enttäuscht: Die lineare Story wird in öden, weil viel zu langen Textfenstern erzählt, ohne dem Spieler Entscheidungsmöglichkeiten anzubieten.

Auch **Clear Sky** überschüttet den Spieler mit künstlich anmutenden Zufallsmissionen, die etwas Munition und Geld, zuweilen aber auch Frust einbringen: Kämpfe, so spannend sie auch sein mögen, sind nämlich nicht immer fair. Gegner schießen selbst des Nachts und auf Distanz verblüffend scharf oder werfen todbringende Granaten mit erbarmungsloser Präzision. Treffer verursachen ohne eine – sehr teure – Rüstung meist sofort einen nervigen Blutungsschaden, der fortwährend an den Lebenspunkten zehrt. Dagegen hilft nur der Einsatz von Verbänden und Heilpaketen, von denen man daher wahre Tonnen mit sich herumschleppen muss.

Noch mehr hat sich geändert: Artefakte – das sind seltene Power-ups – liegen nicht mehr frei in der Gegend herum. Sie stecken nun unsichtbar in Anomalien fest, tödlichen und schwer erkennbaren Kraftfeldern. Dort sind sie mit einem neuen Scanner aufzuspüren, der allerdings nur dann funktioniert, wenn man sein Gewehr zuvor einsteckt. Noch nerviger: Um das Artefakt aufzusammeln, muss man meistens dicht an die Anomalien heran und büßt dabei viele Lebenspunkte ein. Wer dabei obendrein noch radioaktiv verstrahlt wird, was blitzschnell geht, der muss Alkohol oder Medizin einnehmen, um die Verseuchung aufzuhalten – auch dies ist ein übersensibles Spielsystem, das mehr behindert als unterhält.

Solch finstere Neuerungen gibt es reichlich in **Clear Sky**, sogar im wörtlichen Sinn: Da die realistische Spielwelt einen sehr trägen Tag-und-Nacht-Wechsel mit sich bringt, findet man sich oft in übertriebener Dunkelheit wieder. Die Taschenlampe nützt dann nur noch wenig – der Spielspaß sinkt, sobald man sich praktisch blind durch die pechschwarze Zone navigiert.

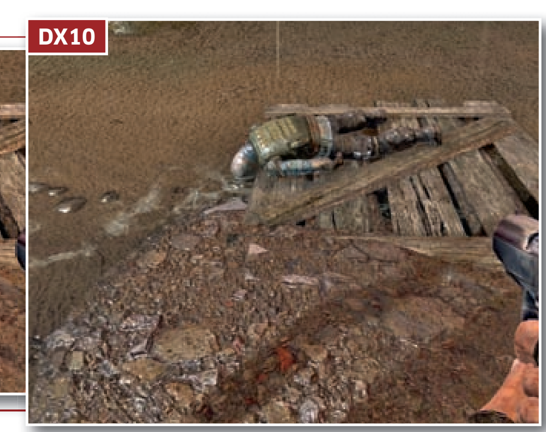
Auch zum Guten hat sich einiges gewendet. In fast jedem der zehn Gebiete wartet nun ein NPC, der den Spieler an zuvor erkundete Orte bringt – ein Schnellreisesystem also, das Laufarbeit erspart. In größeren Lagern der Fraktionen trifft man außerdem auf einen neuen Händler, der Ausrüstung repariert und mit zahlreichen neuen Upgrades ausstattet. Das ist zwar

DX9 VS. DX10

Clear Sky unterstützt unter Windows Vista Direct X 10. Unsere Kollegen von PC Games Hardware prüften nach.

Zwei visuelle Effekte sind nur unter Direct X 10 möglich: volumetrischer Rauch und nass glänzende Oberflächen (siehe Bildvergleich rechts). Um so in einer Auflösung von 1.280 x 1.024 flüssig spielen zu können, empfiehlt PC Games Hardware einen Core 2 Duo E8400 oder Athlon 64 X2 6400+, dazu eine Radeon HD 4870 oder Geforce 260 GTX. Wir meinen: Die schönen Effekte rechtfertigen den Aufwand nicht – **Clear Sky** sieht auch unter Direct X 9 noch sehr gut aus.








GESELLIG | NPCs lassen sich am Lagerfeuer nieder, stimmen dort Lieder an, unterhalten sich. Die Camps wirken dadurch sehr belebt.



IN STELLUNG | Mit einem Kameraden geben wir unserem Team während eines Zombieangriffs Rückendeckung – eine gute Szene.



HANDGRIFF | Die Nachladeanimationen sehen fantastisch aus. Cool: Für ein paar Sekunden wird der Hintergrund dabei unscharf.

erbärmlich teuer, wertet Waffen und Rüstungen aber deutlich auf. Gewehre, Schrotflinten und Pistolen fühlen sich abermals authentisch, aber nie übertrieben realistisch an. Einziges Ärgernis: Manche Waffentypen neigen dermaßen oft zur Ladehemmung, dass man sie kurzerhand aus dem Inventar schmeißt.

Die künstliche Intelligenz ist durchwachsen. Mal verhalten sich NPC-Kameraden clever und glaubhaft, wenn sie selbstständig feindliche Stellungen unter Beschuss nehmen, gezielt vorrücken und dabei Deckung suchen. Hier erinnert das Spiel beinahe an einen Taktik-Shooter. Ein anderes Mal zeigt das System derbe Aussetzer, etwa wenn sich Gegner unter Beschuss nicht rühren, wenn die eigenen Mitstreiter einem kommentarlos Granaten vor die Füße schmeißen oder wenn sich NPCs beim Vorbeigehen ineinander verkeilen. Hier verpufft viel von der Faszination, die Clear Sky aus seinem neuen Fraktionssystem zu schöpfen versucht.

Unverändert genial: die Atmosphäre. Auch unter Direct X 9 zaubern die Entwickler Lichteffekte von solcher Schönheit auf den Bildschirm, dass selbst die atomare Einöde der Zone so einladend wie ein Freizeitpark wirkt. Im Abendrot zirpen die Grillen, nachts heulen die mutierten Bestien im Gebüsch und in Kämpfen brüllen sich NPCs wütend Befehle zu. Wenn derweil nicht eine unsägliche Techno-Musik aus den Lautsprechern schrammelte, wäre der Sound von Clear Sky praktisch ohne Tadel.

Technische Macken hatte man zwar von einem S.T.A.L.K.E.R.-Spiel zu erwarten, doch selbst mit dem Release-Patch (Version 1.5.0.3) ist das Spiel noch spürbar fehlerbehaftet. Neben erwähnten KI-Aussetzern stürzte uns das Spiel im späteren Handlungsverlauf mehrmals ab. Einmal zerbröselte es uns gar einen Speicherstand. An anderer Stelle brach kurzerhand die Haupt-Quest ab, weil wir einen Dialog mit einem NPC führten, als es das Spiel noch nicht vorgesehen hatte – ein Plotstopper war die Folge. Ein Bug also, durch den wir das Spiel nicht beenden konnten. Wie schon sein Vorgänger wird daher auch Clear Sky noch einige Patches benötigen, bis es rund genug läuft, um in höhere Wertungsregionen vorzustoßen. ❑

BITTE PATCHEN!

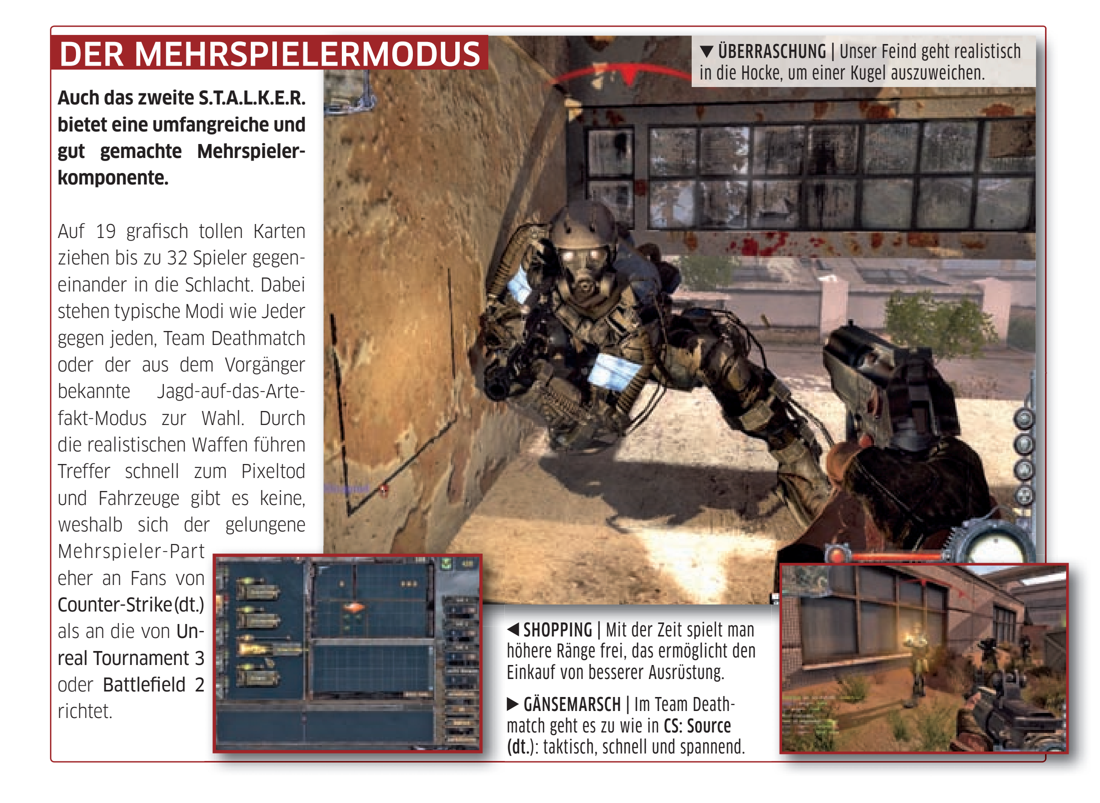
Diese Bugs und Designmängel hätten wir gerne durch einen weiteren Patch behoben.

- **Abstürze und KI-Fehler** machten uns mehrmals zu schaffen; an einer Stelle war gar unser Speicherstand defekt. Unbedingt ändern!
- **Die zu dunkle Nacht-Darstellung** nervt zwar, ließe sich aber leicht ausgleichen: Man sollte die Möglichkeit haben, die Zeit vorzudrehen, etwa indem man sich schlafen legt.
- **Das Balancing ist unausgegoren.** Vorratskisten lassen sich in allen Fraktionen gefahrlos plündern, Artefakte zu sammeln ist zudem unnötig anstrengend – das sind lösbare Probleme.
- **Nervige Emissionen** (spontane Energieentladungen der Zone) verlangen vom Spieler, sich an einer bestimmten Stelle unterzustellen und minutenlang abzuwarten. So ein Unsinn!

DER MEHRSPIELERMODUS

Auch das zweite S.T.A.L.K.E.R. bietet eine umfangreiche und gut gemachte Mehrspielerkomponente.

Auf 19 grafisch tollen Karten ziehen bis zu 32 Spieler gegeneinander in die Schlacht. Dabei stehen typische Modi wie Jeder gegen jeden, Team Deathmatch oder der aus dem Vorgänger bekannte Jagd-auf-das-Artefakt-Modus zur Wahl. Durch die realistischen Waffen führen Treffer schnell zum Pixeltod und Fahrzeuge gibt es keine, weshalb sich der gelungene Mehrspieler-Part eher an Fans von Counter-Strike (dt.) als an die von Unreal Tournament 3 oder Battlefield 2 richtet.



▼ **ÜBERRASCHUNG** | Unser Feind geht realistisch in die Hocke, um einer Kugel auszuweichen.

◀ **SHOPPING** | Mit der Zeit spielt man höhere Ränge frei, das ermöglicht den Einkauf von besserer Ausrüstung.

▶ **GÄNSEMARSCH** | Im Team Deathmatch geht es zu wie in **CS: Source (dt.)**: taktisch, schnell und spannend.

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Der gelungene Versuch, ein gutes Spiel zu verschlechtern“

Man kann nur rätseln, was in den Köpfen der Entwickler bei GSC Gameworld vorgegangen sein muss: „Hmm, die Fans mochten das erste S.T.A.L.K.E.R. … wie können wir das für den Nachfolger ändern?“ Die simple Antwort: Man veröffentliche das gleiche Spiel im Grunde noch mal, füge coole, aber nicht zu Ende gedachte Features hinzu und ergänze es um einen frustrierenden Schwierigkeitsgrad. Um das Maß voll zu machen, werfe man das Spiel mit Bugs auf den Markt, die seit dem Vorgänger längst ausgemerzt sein sollten. Sie merken es vielleicht: Trotz genialer Atmosphäre hat mich **Clear Sky** enttäuscht.



1 **SPANNEND** | Schlecht bewaffnet stürmen wir mit einigen **Clear-Sky**-Soldaten die erste Stellung der Banditen. Das ist atmosphärisch dicht und sorgt für einen Motivationsschub, sobald man das Lager erobert hat. So weckt das Fraktionssystem hohe Erwartungen.



2 **MASSENSTERBEN** | Zum Durchdrehen: Wir erreichen den Kordon mitten in der Nacht. Es ist stockfinster und doch: Man erwartet von uns, an einer stark befestigten Militärstellung vorbeizuschleichen. Nach dem fünfzehnten Bildschirmtod geben wir den Versuch auf. Frust!

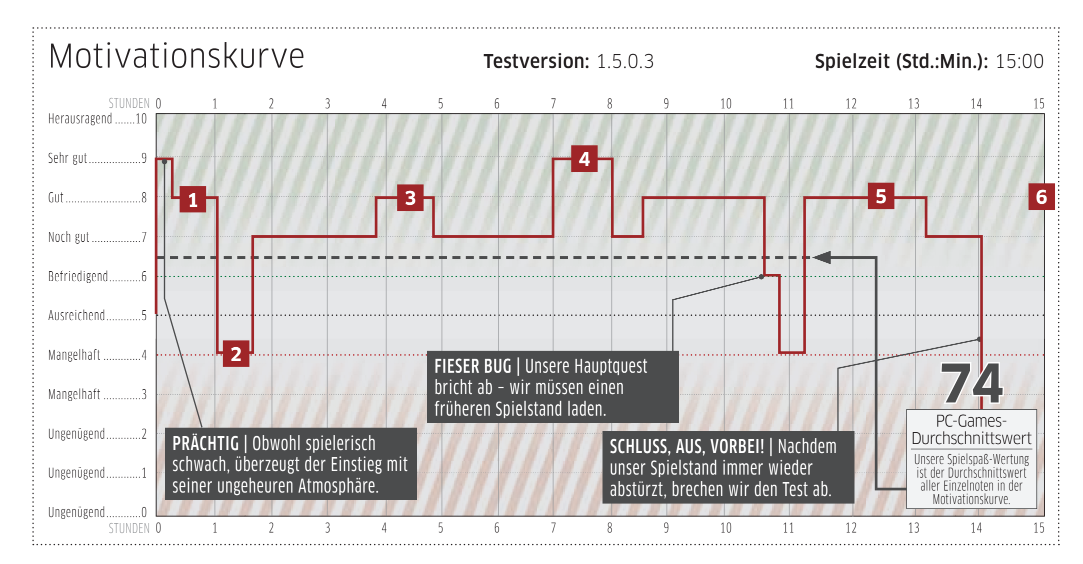


3 **HORROR** | Es wird gruselig: Wir betreten einen unterirdischen Komplex, den wir für die Hauptquestreihe mit Wasser fluten sollen. Gefährliche Mutanten und ein paar fiese Fallen erschweren den Weg, machen den kurzen Abstieg aber halbwegs spannend.



LEBENDE TOTE | Zombifizierte Soldaten fallen über ein Camp her, wir unterstützen die Verteidiger mit unseren Kanonen. Kaum fordernd, aber unterhaltsam.

4 **EINDRUCKSVOLL** | Je länger man spielt und je mehr man lernt frustrierende Situationen zu vermeiden, desto besser kann man sich auf die Spielwelt einlassen. Und dann genießt man diese fantastisch beklemmende Einöde mit ihren malerischen Sonnenuntergängen und ihrer beängstigend realistischen Levelarchitektur.



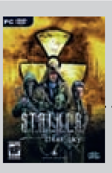


5 **ABSTURZ** | Der Förster kostet Nerven: Erst bricht durch ein Gespräch mit ihm die Hauptquest ab, wenig später ist dann auch unser Spielstand hinüber und stürzt beim Laden reproduzierbar ab. Wir geben es daher auf – unser Einzelspielertest zu **Clear Sky** endet mit einem Plotstopper-Bug.



6 **SOLIDE GEMACHT** | Vom fehlerhaften Einzelspielermodus frustriert, wenden wir uns den Mehrspieleroptionen zu. Wie erwartet sind die Multiplayer-Schlachten ähnlich dem Vorgänger ein spannender und kurzweiliger Zeitvertreib, der aber natürlich nicht in die Einzelspielernote einfließt.

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY



Ca. € 40,-
5. September 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: GSC Game World
Titel vom selben Entwickler: S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | Heroes of Annihilated Empires
Publisher: Deep Silver
Sprache: Multilingual
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Atmosphärische, beklemmende Szenerie mit enormer Weitsicht und realistischer Architektur. Tolle Lichteffekte, gute Texturen. Bei Nacht ist das Bild viel zu dunkel.
Sound: Die deutschen Sprecher brabbeln bemüht mit russischem Akzent, das klingt okay. Stimmungsvolle Umgebungssounds, aber auch indiskutable Techno-Musik in Kämpfen.
Steuerung: Solider Shooter-Standard mit umständlichem Inventar. Sprinten verbraucht Ausdauerpunkte, die sich nur langsam wieder auffüllen. Frustrierende Artefaktsuche.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 19 gute Karten mit drei Spielmodi: Deathmatch, Team Deathmatch und Jagd auf das Artefakt
Zahl der Spieler: 32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 2,8 GHz/Athlon 64 3200+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT /X1600 XT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/ Athlon 64 X2 6400+, 3 GB RAM, Radeon HD 4870/Geforce 260 GTX

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Das Spiel ist ungeschnitten: Treffer hinterlassen Blutspritzer, die Leichen besiegter Gegner reagieren auf Beschuss. Splatter-Effekte wie abgetrennte Gliedmaßen gibt es nicht. Manchmal winden sich sterbende Gegner am Boden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Auch mit dem Release-Patch (V.1.5.0.3) zeigte das Spiel einige Bugs, darunter Skript- und KI-Fehler, Abstürze und sogar einen Plotstopper im späteren Spielverlauf. Erst das Laden eines alten Spielstandes half, das Problem zu umgehen.

PRO UND CONTRA

- \+ Glaubhafte Spielwelt
- \+ Eindrucksvolle Atmosphäre
- \+ Coole Waffen mit Upgrades
- \+ Interessantes Fraktionssystem
- − Nervige Artefaktsuche
- − Hoher Schwierigkeitsgrad
- − Einige gravierende Bugs
- − Lasche Story, eintönige Quests
- − Träger Tag-und-Nacht-Wechsel

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 74



SCHWARZES GOLD | Das Öl ist Fluch und Segen zugleich. Auch diese Plattform muss dran glauben.

▲ DICKER WUMMS | Eine Sache, die **Mercenaries 2** wirklich gut rüberbringt: Gebäude effektvoll demolieren. Hier zum Beispiel zerlegen wir mit einem Artillerieschlag eine Ölraffinerie.

▶ ON AIR | Die verschiedenen Fraktionen versorgen Sie mit Aufträgen. Vor allem die Piraten stechen heraus, die hier sogar eine Satellitenschüssel mit ihrem Emblem verziert haben.

Mercenaries 2

Von: Christian Schlütter

Nachricht an Pandemic: Humor und Explosionen ersetzen nicht einen mitreißenden Spielfluss!

AUF DVD
• Video zum Spiel

Tropische Ziele stehen derzeit hoch im Kurs bei den Entwicklern von Actionspielen. Just Cause, Crysis und White Gold – Palmenhaine werden zum Aushängeschild, Sandstrände zum beliebten Ort, um Bleikugeln auszutauschen. Auch Mercenaries 2: World in Flames springt auf diesen Zug auf, bleibt aber in vielen Belangen hinter der Konkurrenz zurück.

Ein Söldnerleben ist manchmal schon frustrierend. Da hat Ihr Charakter (drei verschiedene stehen in Mercenaries 2 zur Auswahl) gerade einem korrupten Regime zum Aufstieg verholfen und schon fallen ihm die frisch gebackenen Machthaber in den Rücken. Sogar eine Kugel in den Allerwertesten zieht sich Ihr Held zu. So ist der Schmerz beim Sitzen schon nebensächlich – hier geht es um Rache! Also stürzen Sie die gesamte venezolanische Inselregion ins Chaos, nur um dem Wohltäter gebührend zu „danken".

Mercenaries 2 greift nicht besonders tief in die Trickkiste. Sie erledigen Aufträge für diverse Fraktionen, um Einfluss und Geld anzuhäufen. Die Missionen fallen recht eintönig aus. Hier überfallen Sie einen Außenposten im Dschungel, dort befreien Sie einen entführten Mitstreiter aus einem Transporter – wirklich fordernde Aufgaben, die im Gedächtnis bleiben, gibt es nicht. Zumal die Gegner-KI äußerst dümmlich vorgeht.

Im weiteren Verlauf schließen sich Ihrem Rachefeldzug Mitstreiter wie eine Mechanikerin oder ein Jetpilot an. Mit ihrer Hilfe gelingen auch größere Aktionen. Panzerschlachten und Luftangriffe lockern das Geschehen auf.

Ein PC-Leben reicht anscheinend nicht mehr aus. Pandemic entwickelte Mercenaries 2 parallel für nahezu alle Konsolen-Plattformen. Diese Konsolen-Herkunft führt dazu, dass die Grafik zwischen ansehnlichen Explosionen und hässlichen Steinbauten schwankt und sich die Steuerung als verbesserungswürdig beschreiben lässt.

Panzer und Motorräder fahren sich mehr als schwammig. Optimisten trösten sich damit, dass die Vehikel meistens sowieso keine zehn Minuten an einem Stück bleiben. Pessimisten hingegen verzweifeln ob der Tatsache, dass so ein unbeschadeter Transport zum Zielort Glückssache wird.



KICKSTART | Gleich die Tutorial-Mission lässt es ringsherum krachen. Maschinengewehr. Luftangriff, Panzer – bombig!



AUF GROSSEM FUSS | Damit die Mechanikerin sich uns anschließt, testen wir für sie diesen Monstertruck. Spaßig!

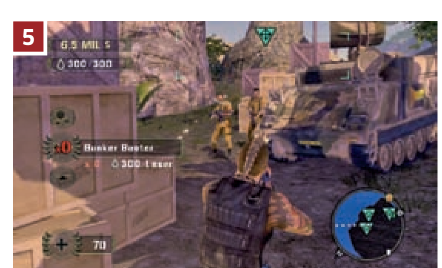


SEICHTE GEWÄSSER | Rennen gegen die Zeit kommen in vielen Missionen vor und nerven schnell. Langweilig!



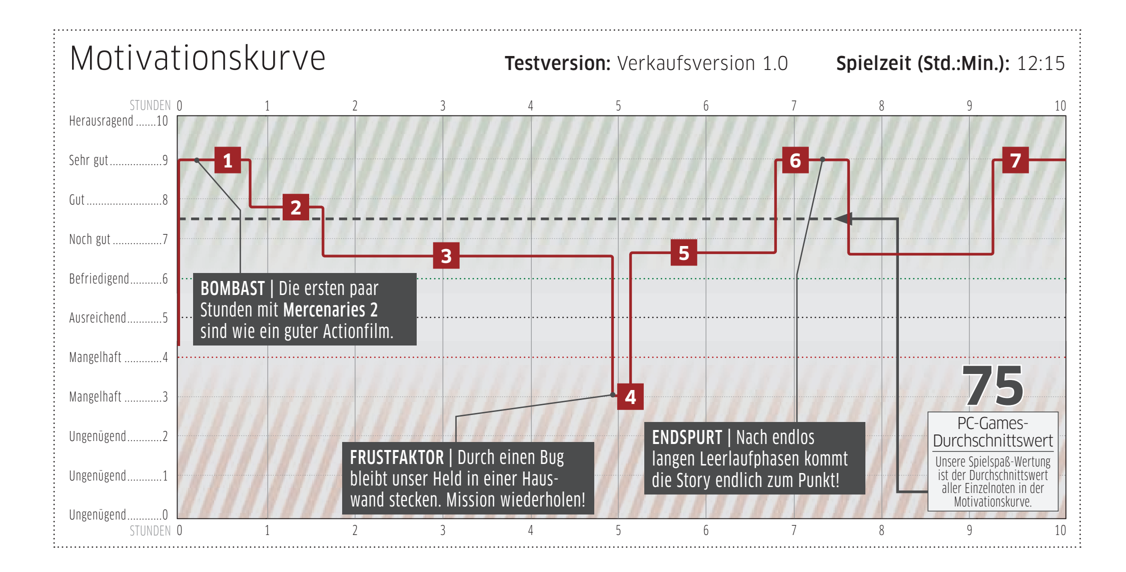
◀ **DÄMLICH** | Grafik-Bugs wie dieser sehen nicht nur seltsam aus, sondern zwingen oft auch zum Neustart.

▶ **EINTÖNIG** | Weiter geht es im gleichen Trott. Lange Zeit passiert überhaupt nichts, Sie erledigen immer die gleichen Missionstypen.



Motivationskurve

Testversion: Verkaufsversion 1.0 **Spielzeit (Std.:Min.):** 12:15



Noch eine weitere Missbildung verdankt Mercenaries 2 seinen Konsolen-Genen. Wenn Sie versuchen, einen Panzer zu übernehmen, starten Quicktime-Events. Welche Taste jeweils zu drücken ist, verraten Symbole, die kaum zu entziffern sind.

Das Leben in Venezuela muss stinklangweilig sein. Jedenfalls, wenn man diesem Spiel Glauben schenkt. Die Spielwelt ist zwar ausreichend groß, trotzdem passiert darin reichlich wenig. Die Straßen wirken entvölkert. Einen Staat, der im Chaos versinkt, stellt man sich irgendwie anders vor. Zwar flammen hier und da Schießereien auf, oftmals wirkt so etwas aber aufgesetzt und wenig dynamisch. Das haben andere Titel schon besser hinbekommen.

Überhaupt schielt der geneigte Spieler bei vielen Szenen auf das große Vorbild GTA 4, das mehr Stil hat und darüber hinaus an allen Ecken durchdachter wirkt.

Ein Doppelleben ist es, das Mercenaries 2 vor dem Genickbruch rettet. Denn am meisten Spaß macht der Titel im Koop-Modus. Zwar könnten Sie die gesamte Einzelspielerkampagne zu zweit absolvieren, nahezu jede Koop-Partie artet aber in ein Feuerwerk der Zerstörung aus. Und das ist es auch, was Pandemics Spiel am besten kann: die Verbreitung des völligen Chaos als spaßiges Hobby zelebrieren. Nur reicht das leider nicht, um auf breiter Front zu überzeugen und über die unnötigen Längen im Spielfluss hinwegzutäuschen. ❑

MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter



„Zerstörungsorgie mit Fehlern und Längen. Schade drum! "

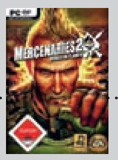
Verstehen Sie mich nicht falsch! Mercenaries 2 macht Spaß. Keine Frage! Gerade der Koop-Modus ist perfekt für bierselige Freundesrunden. Aber Pandemics neuester Streich krankt einfach an zu vielen Enden. Wundersame Grafik-Bugs, eine Fahrzeug-Steuerung, die der von betrunkenen Schiffskapitänen gleicht, und ellenlange Strecken, in denen einfach nichts passiert – solche Schnitzer kann ich nur schwer verzeihen. Schade!

TOD VON OBEN | Nach und nach sammeln wir Munition und Treibstoff für Luftschläge ein. Gegen Ende kommt die Geschichte wieder in Fahrt.



GRUPPENTHERAPIE | Der Koop-Modus versöhnt uns mit **Mercenaries 2**. Zu zweit macht es richtig Spaß, Venezuela zu zerlegen.

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES



Ca. € 50,-
4. September 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Actionspiel
Entwickler: Pandemic
Titel vom selben Entwickler: Star Wars: Battlefront | Mercenaries: Playground of Destruction | Full Spectrum Warrior
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ansehnlich, kann aber nicht mit Top-Titeln wie **GTA 4** mithalten
Sound: Die deutschen Synchronsprecher sind akzeptabel. Die Musik könnte aber mitreißender sein, die Gegner mehr Sätze parat haben.
Steuerung: Motorräder und Panzer steuern sich äußerst schwammig. Bei Quicktime-Events ist es aufgrund der kryptischen Symbole fast unmöglich, auf Anhieb die richtige Tastenkombination zu finden.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Im Koop-Modus macht **Mercenaries 2** erst richtig Spaß. Über das EA-Netzwerk laden Sie einen Freund in Ihre Partie ein.
Zahl der Spieler: Zwei Spieler im Koop-Modus

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium 4 mit Hyper-Threading oder AMD Athlon 64 X2, 2 GB RAM (1GB bei Windows XP), Nvidia Geforce 6800 GT oder ATI Radeon / ATI X1600
Empfehlenswert: Pentium Core 2 Duo 2.66 GHz oder AMD X2 4600+ 2.4 GHz, 2,0 GB Dual Channel DDR RAM, Nvidia GeForce 8600 oder ATI Radeon HD2600

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Gewalt ist hier ein probates Mittel, sinnlose Zerstörung an der Tagesordnung. Auch auf Alkohol- und Drogenkonsum gibt es Anspielungen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Uns lag zum Test die Verkaufsversion vor. Abstürze gab es auf den zwei Testrechnern nicht. Dafür ließ sich oftmals die Auflösung nicht hochschrauben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unkomplizierter Ballerspaß
- ➕ Umfangreiche Spielwelt
- ➕ Launiger Koop-Modus
- ➖ Sehr schlechte Gegner-KI
- ➖ Seltsame Bugs
- ➖ Eintönige Missionen
- ➖ Grafik und Steuerung kranken an der Konsolen-Herkunft
- ➖ Langweilige Leerlauf-Strecken

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 75

1

SCHIESSBUDE | Dank der perfekten Aussicht von der Windmühle erledigen Sie anrückende Gegner.

GRUSS VON FRAU ANTJE | Eine holländische Windmühle dient als Beobachtungspunkt, von dem aus Sie den Vormarsch Ihres Teams planen – und es anschließend unterstützen.

Brothers in Arms: Hell's Highway

Von: Jochen Gebauer

Aha: Die Straße zur Hölle ist nicht mit guten Absichten gepflastert, sondern mit dummen Deutschen.



Die West-Alliierten starteten am 17. September 1944 das Unternehmen „Market Garden", die größte Luftlandeoperation der Geschichte. Am 26. September brach man den Einsatz ab, mit knapp 18.000 Gefallenen auf amerikanisch-britischer Seite; viele von ihnen starben auf dem „Hell's Highway", einem Straßenabschnitt zwischen Eindhoven und Arnheim. Der britische Befehlshaber Montgomery sprach dennoch von einem „90-prozentigen Erfolg", was der niederländische Kronprinz mit den Worten kommentierte, sein Land werde einen zweiten Erfolg Montgomerys nicht überleben.

Wahrscheinlich wäre die ganze Operation bedeutend einfacher gewesen, wenn sich die deutschen Besatzer tatsächlich so verhalten hätten, wie es der dritte Teil der **Brothers in Arms**-Reihe nahelegt. Ziemlich doof nämlich. Während wir uns in Gestalt von Staff Sergeant Matt Baker von der ersten Landung bis zum berüchtigten Höllen-Highway durchbeißen, gibt sich die künstliche Intelligenz redlich Mühe, ihr Ableben konsequent zu beschleunigen.

Zwar verschanzen sich die deutschen Besatzer wie die Weltmeister hinter allem, was nicht niet- und nagelfest ist, haben offenbar aber noch nie etwas von der Wirkung einer Bazooka gehört. Auch die Funktionsweise einer Handgranate haben sie anscheinend nicht wirklich begriffen; seelenruhig bleiben sie in ihrer Deckung sitzen, bis sie mit Karacho in die Luft fliegen.

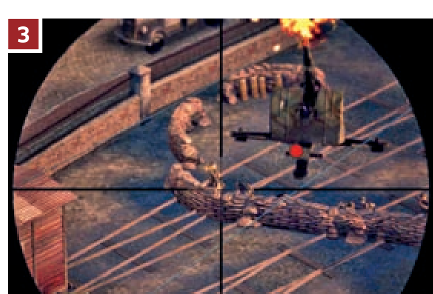
Apropos Bazooka: Wie schon in den Vorgängern stehen uns bei den meisten Einsätzen ein oder zwei Teams zur Verfügung, die wir strategisch klug einsetzen müssen, um der deutschen Übermacht den Garaus zu machen. Neu sind besagte Bazooka-Einheiten (mit denen man blendend feindliche Unterstände ausheben kann) und MG-Trupps, deren Sperrfeuer dem Rest des Teams einen Flankenangriff erlaubt. In der Praxis heißt das: Lage auskundschaften, Bazooka- oder MG-Team aus allen Rohren feuern lassen, zusammen mit dem Angriffs-Team von der Seite anschleichen und die Deutschen ins Kreuzfeuer nehmen. Und dann wieder von vorne.

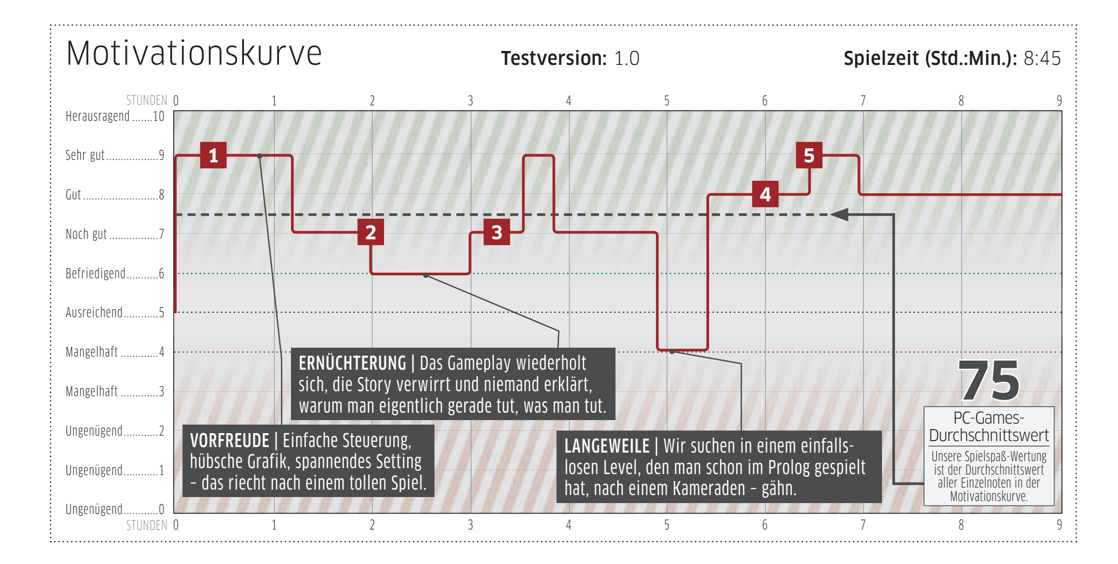
Hilfreich dabei ist neben der intuitiven Bedienung der Teams – die wichtigsten Befehle lassen



◀ **LEICHTE BEUTE** | Deutschen Paks nähert man sich am besten von hinten, um sie zu sprengen.

▶ **SNIPER-EINLAGE** | Um einen kleinen Jungen zu retten, müssen Sie einen deutschen Vormarsch aus der Ferne stoppen. Dank des Scharfschützengewehrs eine einfache Sache.







ÜBERRASCHUNG | Panzerknacken leicht gemacht – dank des neuen Bazooka-Teams, das den Tank von der Seite im Handumdrehen knackt.



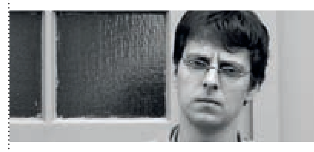
INFERNALISCH | Endlich auf dem Hell's Highway angekommen, erwartet Sie eine beklemmend-atmosphärische Szenerie.

sich einfach über die rechte Maustaste erteilen – auch eine Anzeige über den Köpfen der Gegner, die Aufschluss über ihren momentanen Zustand gibt. Rot heißt: Der Knabe ist zu allen Untaten bereit und hoch motiviert. Belegen wir ihn nun mit Sperrfeuer, graut die Anzeige langsam aus, was uns mitteilt, dass seine Motivation, den Kopf aus der Deckung zu nehmen, im Augenblick gen null tendiert. Der richtige Zeitpunkt also, um das zweite Team gefahrlos nach vorne zu schicken.

Zwischen den streng linearen Einsätzen erzählen kurze Zwischensequenzen in der Spielgrafik eine Geschichte. Was für eine Geschichte? Das hängt davon ab, ob Sie den Vorgänger gespielt haben. Haben Sie das, dann macht das Wiedersehen mit den alten Bekannten durchaus Laune; nicht zuletzt deshalb, weil die Figuren eine gewisse Tiefe besitzen und nicht zum sprechenden Kanonenfutter degradiert werden. Haben Sie das nicht, dann dürfte die Story ungefähr so viel Sinn ergeben wie Schopenhauers Gesammelte Werke auf Kyrillisch. Charaktere tauchen ohne Einführung an den Schauplätzen auf, explizite Bezüge zum Vorgänger sind ständiger Bestandteil des Plots und der Versuch, den unvermittelt auf Sie einprasselnden Namen die passenden Gesichter zuzuordnen, scheitert kläglich. Ebenfalls schade: Der historische Hintergrund bleibt reine Staffelage; viel zu selten haben Sie das Gefühl, etwas wirklich Bedeutungsvolles oder gar Entscheidendes zu tun. ❑

MEINE MEINUNG |

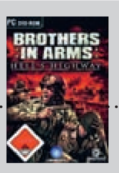
Jochen Gebauer



„Nur dabei statt mittendrin!"

So ganz zufrieden bin ich nicht – **Hell's Highway** punktet mit ordentlicher Atmosphäre und eingängiger Steuerung. Mit der trotteligen KI und dem stets gleichen Gameplay könnte ich durchaus leben, was mir jedoch fehlt, ist das Gefühl, tatsächlich Teil der größten Luftlandeoperation der Geschichte zu sein. **Hell's Highway** fühlt sich an, wie an Silvester um zehn Uhr ins Bett geschickt zu werden: Man erlebt einen schönen Abend, verpasst aber das Beste.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY



Ca. € 45,-
24. September 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Gearbox
Titel vom selben Entwickler: Brothers in Arms: Road to Hill 30
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Zielgruppe: Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte und realistische Modelle dank Unreal-3-Engine. Die Levels indes wirken bisweilen zu trist und steril.
Sound: Die Musik ist Nebensache, hier kracht und rumst es sowieso ununterbrochen – und zwar richtig.
Steuerung: Befehle lassen sich einfach mit der rechten Maustaste erteilen. Teamwechsel funktioniert reibungslos. Verstecken ist eine hakelige Angelegenheit.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Modifizierter Capture-the-Flag-Modus mit zwei Teams: Die Angreifer gewinnen, indem sie ihre Fahne über einen von zwei Kontrollpunkten hissen.
Zahl der Spieler: Bis zu 20 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon X2 3800+/Core 2 Duo E4300, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO/HD 3650, RAM: 1 GB XP/2 GB (Vista)
Empfehlenswert: Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E6850/E8200, Geforce 9800 GTX+/Radeon 4870, RAM: 2 GB (XP)/4 GB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Hell's Highway inszeniert ein realistisches Schlachtgemälde. In der deutschen Version fehlen zwar Features wie durch die Luft fliegende Körperteile oder die Headshot-Kamera in Zeitlupe, dennoch bleibt **Hell's Highway** ein Spiel für Erwachsene – auch weil die Figuren selten ein Blatt vor den Mund nehmen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

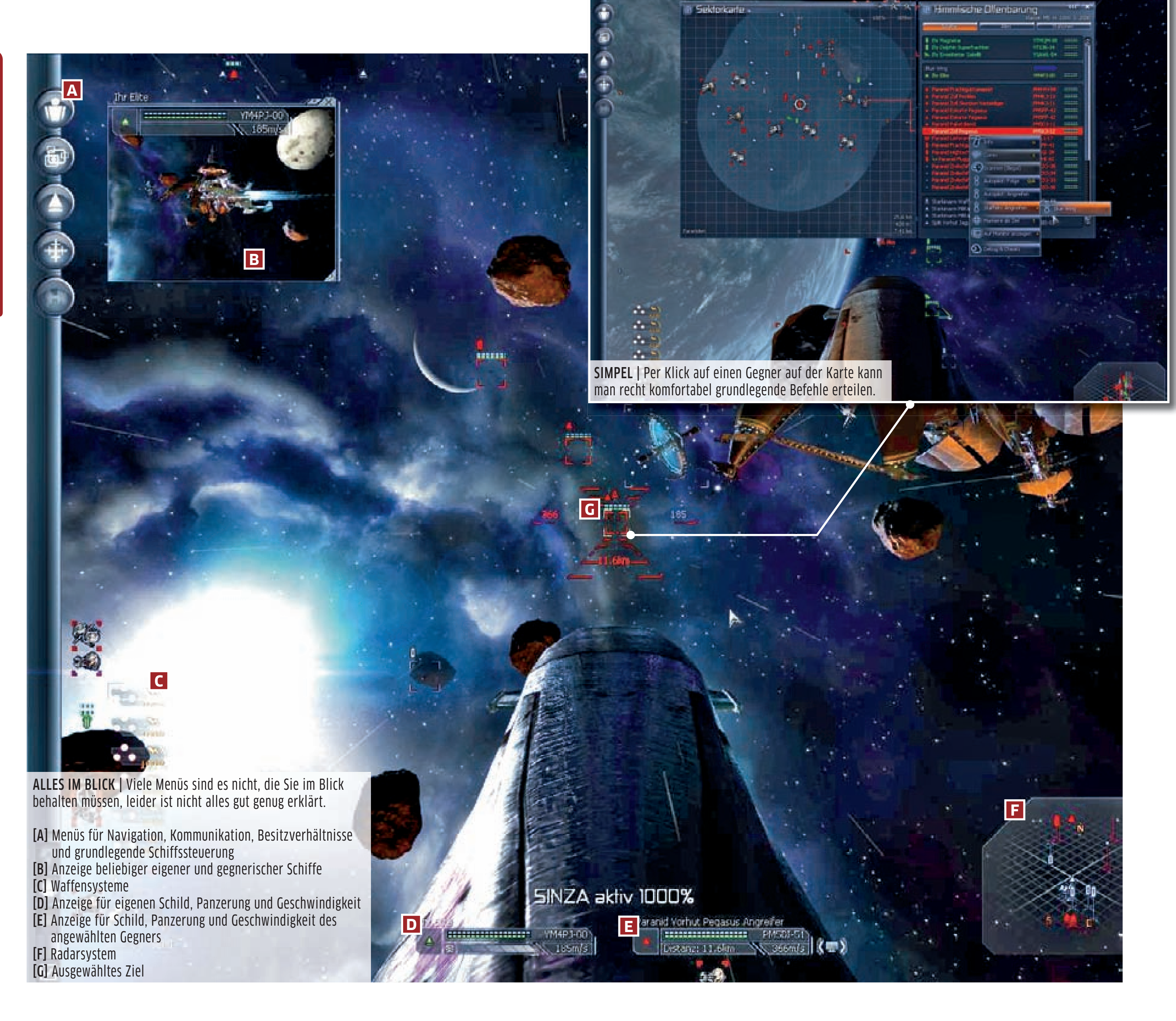
Unter Vista-Betrieb gab es zwei Abstürze. Ansonsten war die Performance gut und flüssig, Bugs gab es, bis auf Clipping-Fehler, keine.

PRO UND CONTRA

- ➕ Packende Atmosphäre
- ➕ Einfache und intuitive Teamsteuerung
- ➕ Spannende Geschichte …
- ➖ … die Einsteiger im Regen stehen lässt
- ➖ KI mit eklatanten Defiziten
- ➖ 0815-Einsätze ohne spürbaren Bezug zum historischen Setting

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 75



SIMPEL | Per Klick auf einen Gegner auf der Karte kann man recht komfortabel grundlegende Befehle erteilen.

ALLES IM BLICK | Viele Menüs sind es nicht, die Sie im Blick behalten müssen, leider ist nicht alles gut genug erklärt.

[A] Menüs für Navigation, Kommunikation, Besitzverhältnisse und grundlegende Schiffssteuerung
[B] Anzeige beliebiger eigener und gegnerischer Schiffe
[C] Waffensysteme
[D] Anzeige für eigenen Schild, Panzerung und Geschwindigkeit
[E] Anzeige für Schild, Panzerung und Geschwindigkeit des angewählten Gegners
[F] Radarsystem
[G] Ausgewähltes Ziel

X3: Terran Conflict

Von: Mick Schnelle

Steuererklärung war gestern – Egosofts Weltraum-Sim könnte glatt in einer Behörde entstanden sein.

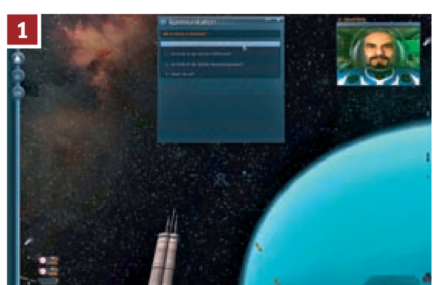
Einem Spiel, das im All angesiedelt ist, ausgerechnet Atmosphärelosigkeit vorzuwerfen, ist schon gewagt. Auch Sterilität gehört im Weltraum eigentlich zum All-tag. Aber in einem Spiel wie **X3: Terran Conflict** wünscht man sich trotzdem ein wenig Seele – es sei denn, man ist ein skrupelloser Warenschacherer.

In den ersten von zwei Kampagnen stürzen Sie sich als Terraner ins schön inszenierte, aber kalt wirkende All. Wer die **X**-Reihe kennt, weiß sich vielleicht noch zu helfen, wenn im eigenen Cockpit bereits nach wenigen Sekunden der Befehl lautet „Melden Sie sich bei Samuel Plinter." Einsteiger finden nur mit viel Ausprobieren heraus, wie man mithilfe der Menüs am linken Bildschirmrand sein Raumschiff in Bewegung setzt. Nach gut fünf Minuten hat man schließlich das Kommunikationsmenü samt Kartenbildschirm gefunden und weiß dadurch, wo sich die betreffende Person befindet.

Endlich geht es los, weitere fünf Minuten später hat man einen Sprung durch ein Raumtor hinter sich und trifft bereits auf die ersten Feinde – so man herausgefunden hat, dass per Druck auf die „J"-Taste der Antrieb zeitbeschleunigt wird. Sonst dauert es 20 Minuten länger ...

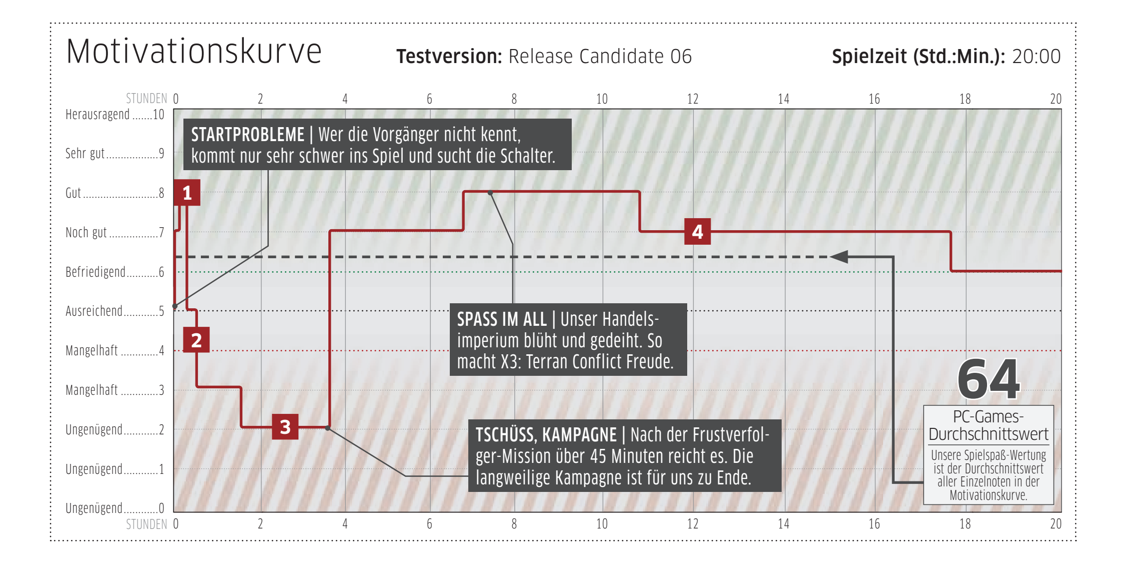
Diese Berg- und Talfahrt auf der Spaß- und Erfolgskurve bleibt dem eifrigen Weltraumpiloten noch eine ganze Weile erhalten. Trotz verbesserter Steuerung ist **Terran Conflict** ein Musterbeispiel an Unzugänglichkeit. Selbstverständliche Dinge muss man mühsam aus dem Kleingedruckten im Spiel herausdestillieren. Bei Weitem nicht alles lässt sich über die aufpoppenden Kontextmenüs einstellen. Für simpelste Funktionen, etwa das Tempo des Gegners dem eigenen anzupassen oder automatisch die nächsten Gegner durchzuschalten, sind mindestens zwei Tastendrücke notwendig. Speichern können Sie nur angedockt an einer Raumstation – was allerdings nirgendwo erklärt wird.

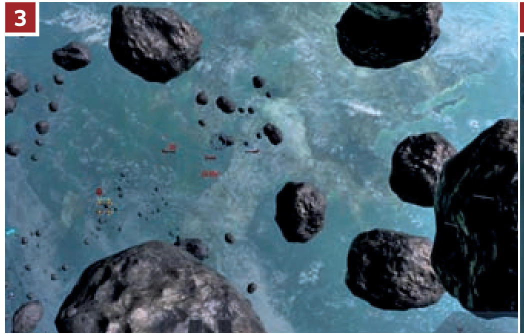
Derart immer wieder vor den Kopf gestoßen, erledigen Sie lustlos eine Mission nach der nächsten, wobei die Qualität der Aufträge nach anfänglich netten Feindeinsätzen immer weiter in Richtung Belanglosigkeit driftet. Meist fliegen Sie von A nach B, um mit C zu sprechen, der einen wei-



◀ **BOGEN RAUS** | Wenn man die Menüs endlich durchschaut hat, macht es auch gleich viel mehr Spaß, im All unterwegs zu sein.
▶ **ACTION?** | Gegner gibt es viel zu selten. Außerdem bekommt man die kaum zu Gesicht, da man sie aus großer Distanz zerlasert. Die Aufträge langweilen.







TIEFPUNKT | Diese Verfolgermission erstreckt sich über extrem langweilige 45 Minuten, ohne dass etwas geschieht.



HANDELSSPASS | Der Aufbau eines eigenen Wirtschaftsimperiums macht die Stärken von **Terran Conflict** deutlich. Auf Dauer fehlt es an Abwechslung.

ter nach D schickt. Feinde tauchen nur selten auf oder lassen sich einfach umfliegen.

Tiefpunkt beim Testspiel: Geschlagene 45 Minuten fliegen wir in weitem Abstand hinter einem Piraten her, bis der endlich sein Ziel erreicht hat. Plötzlich stürzt sich ein halbes Dutzend Feinde auf uns. Wer, wie üblich, bereits weggedöst war, oder vergessen hat, im letzten Raumsystem zu speichern, ist tot und darf die ganze Aktion noch mal von vorne machen. Nicht viel besser ergeht es den Spielern, die Kampagne Nummer zwei aufseiten der Außerirdischen starten.

Aber zum Glück steckt im X-Universum ja noch viel mehr. Lassen Sie die Kampagne links liegen und entscheiden Sie sich für das Leben als Händler, das lohnt sich. X3: Terran Conflict bietet ein komplexes, motivierendes Wirtschaftssystem. In allen Raumsektoren befinden sich etliche Fabrikanlagen, die Rohstoffe benötigen und ihre Endprodukte offerieren. Schnell finden sich lohnende Routen, auf denen Sie nach und nach ein kleines Vermögen machen. Das investiert man in weitere Raumschiffe, die man völlig automatisiert losschicken kann.

Sie können eigene Fabriken errichten und so das Warenangebot und letztlich das gesamte Wirtschaftssystem massiv beeinflussen. Allerdings dauert das Credit-Scheffeln ganz schön lange, es gibt immer wieder mal eine halbe Stunde, in der rein gar nichts passiert oder man unterwegs zu einem Zielort ist. ❑

MEINE MEINUNG |

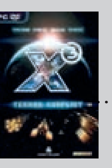
Mick Schnelle



„Abschreckende Kampagne, aber toller Wirtschaftsteil."

Terran Conflict ist grafisch liebevoll gestaltet und eigentlich müsste es einen Heidenspaß machen, sich in dieser (sterilen) Welt zu bewegen. Dennoch ruft das Spiel ständig: Du kommst hier nicht rein! Alles ist überkomplex und wenig zugänglich. Das Missionsdesign bekommt einen Preis für herausragende Langeweile. Das Wirtschaftssystem fluppt dagegen gut. Allerdings gab's das exakt identisch schon im Vorgänger, weshalb der Neukauf kaum lohnt.

X3: TERRAN CONFLICT



Ca. € 40,-
26. September 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbauspiele
Entwickler: Egosoft
Titel vom selben Entwickler: X3: Reunion | X2: Die Bedrohung
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Zielgruppe: Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Das schick beleuchtete All und farbige Nebel sorgen für Atmosphäre. Sämtliche Schiffe sind sehr detailliert gestaltet. Allerdings wirkt alles sehr steril und unbelebt.
Sound: Wenig professionell wirkende und unpassende Sprecher. Die Musik wechselt zwischen ätherischen Klängen und schmalzigem Gitarrenjaulen, stört aber nicht.
Steuerung: Theoretisch kinderleicht. Ein Klick auf Stationen oder Raumschiffe öffnet das dazugehörige Untermenü für Kommandos wie Andocken oder Angreifen. Allerdings klappt das nicht bei allen Befehlen, zudem fehlt ein Tutorial.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 3 GHz/Athlon 64 3000+, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT, 1 GB RAM (XP), 1,5 GB RAM (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6750/E8300/Athlon 64 X2 6000+, Feforce 8800 GTS/Radeon HD 4850, 2 GB RAM (XP), 4 FB (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
X3: Terran Conflict ist nicht sonderlich brutal. Natürlich zerstört man Raumschiffe, die in feurigen Explosionen vergehen. Auf Geschmacklosigkeiten wie Todesschreie über Funk hat man aber völlig verzichtet. Ansonsten gibt es weder irgendwelche Brutalitäten noch irgendwelche sexuellen Anzüglichkeiten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Zum Test lag uns die Version RC6 vor. Die lief sehr stabil, Abstürze mussten wir nicht einmal erleben. Allerdings funktionierte der Autopilot nicht immer fehlerfrei, zudem ruckelte die Grafik gelegentlich kurzzeitig ohne nennenswerten Grund.

PRO UND CONTRA

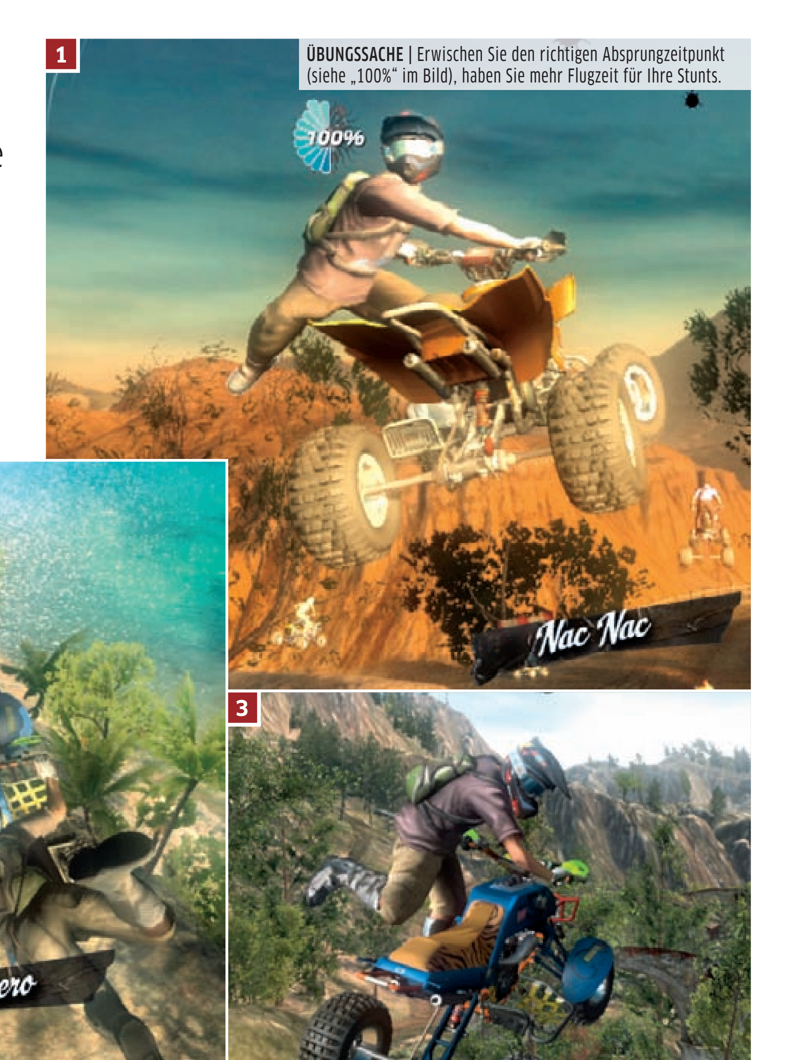
- + All-umfassende Handelssimulation
- + Gutes Weltraum-Feeling
- + Komplett mit der Maus steuerbar
- − Lahme Story
- − Langweilige, unfaire Missionen
- − Speichern nur auf Stationen
- − Kein Tutorial vorhanden
- − Viel Leerlaufzeit

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 64

Von: Sebastian Weber

Einfach mal abschalten: Pure ist simpler Fahrspaß, der Laune macht.



1 ÜBUNGSSACHE | Erwischen Sie den richtigen Absprungzeitpunkt (siehe „100%" im Bild), haben Sie mehr Flugzeit für Ihre Stunts.

2 HÖHENFLUG | Die Levels sind meist riesig und begrenzen Ihren Bewegungsspielraum kaum.

3 SELBST GEMACHT | Mit dem Quad-Editor erstellen Sie Ihr Gefährt nach Ihren Wünschen, selbst orangenes Zebramuster ist möglich.

Pure

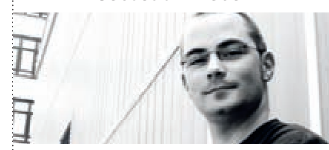
Riesige Pisten, wahnwitzige Stunts, kraftvolle Quads – drei Zutaten für ein Rennspiel. Der „Pure" Arcade-Spaß, aber mit kleinen Macken.

Die meiste Spielzeit verbringen Sie mit dem Welttournee-Modus, also der Karriere. Dafür erstellen Sie einen Fahrer und bauen sich ein Quad zusammen. Jedes noch so kleine Teil bestimmen Sie hier selbst, bis Ihr Gefährt Ihren Wünschen entspricht – faule Gesellen greifen auf eine automatische Erstellung zurück. Die Unterscheidung zwischen Renn- und Freestyle-Maschine ist dabei ausschlaggebend dafür, wie erfolgreich Sie auf den unterschiedlichen Kursen sind.

Die Wettbewerbe unterteilen sich in drei Kategorien: Wettrennen und Sprint, für die die Rennquads nötig sind, sowie Freestyle, das einer gleichnamigen PS-Schleuder bedarf. Letztgenannter Modus verlangt von Ihnen, immer verrücktere Stunts hinzulegen. Durch diese bekommen Sie in allen drei Varianten Boost und hier noch zusätzlich Punkte. Es gewinnt, wer nach Ablauf Ihrer Zeit – nettes Detail: als leerer Tank dargestellt – die meisten Zähler eingefahren hat. Die Karriere, die in verschiedene Klassen nach Schwierigkeit geordnet ist, umfasst 60 Events.

Obwohl die Rennen unglaublich kurzweilig und später anspruchsvoll daherkommen, gibt es Kritikpunkte: Die Steuerung per Tastatur ist umständlich. Unzählig viele Tasten sind nötig, um das Quad zu steuern, Tricks auszulösen, Sprünge vorzubereiten und so weiter. Ein Problem der Konsolenherkunft des Spiels, denn mit dem Gamepad beherrschen Sie die Flitzer im Handumdrehen. Außerdem sind die Ladezeiten erschreckend lang, selbst für das Hauptmenü. Trotzdem: Wer es unrealistisch und schnell mag, bekommt Fahrspaß en masse. ❑

MEINE MEINUNG | Sebastian Weber



„Gut aussehend und verrückt: Spielspaß im Quad-rat"

Es hat keine Story, ist nicht realistisch, aber es macht unfassbar viel Spaß. Die Strecken nach Abkürzungen zu durchforsten, verrückte Stunts zu meistern und am Timing für Sprünge und Akrobatik-Einlagen zu arbeiten – das alles ist ganz großes Arcade-Kino. Was ich allerdings die ganze Zeit befürchtet habe, tritt auch tatsächlich ein: Mit Tastatur macht Pure deutlich weniger Laune, denn die Steuerung verlangt zu viel Denkarbeit, um sich alle Tasten zu merken. Mein Rat geht deshalb ganz klar in Richtung Gamepad, dann machen lange Spielabende Spaß hoch zwei.

PURE



Ca. € 45,-
25. September 2008

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Rennspiel
Entwickler: Blackrock Studio
Titel vom selben Entwickler: MotoGP 07 | MotoGP3 | MotoGP 2
Publisher: Disney Interactive Studios
Sprache: Deutsch
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

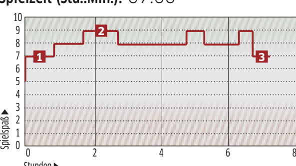
GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Riesige, hübsch entworfene Rennstrecken; detaillierte Quads; Charaktermodelle sehen teilweise recht puppenhaft aus
Sound: Quads klingen etwas dünn, Musik umfasst rockige Chartmusik
Steuerung: Mit der Tastatur kompliziert, da viele Tasten für die Steuerung des Quads und der Tricks nötig sind; Gamepad komfortabler

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Rennen auf den Kursen des Einzelspieler-Parts
Zahl der Spieler: 2 bis 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: P4 mit 3 GHz/Athlon 64 3000+, 1 GB RAM (XP)/1,5 GB RAM (Vista), Geforce 7600 GT/Radeon X1650 XT
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6750/E8200, 2 GB RAM (XP)/3 GB RAM (Vista), Geforce 8800 GT/Radeon HD 4850

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 6 Jahren
Die Fahrer stürzen von ihren Quads, was aber keine Auswirkung auf ihre Gesundheit hat. Außerdem überfahren Sie manchmal andere Piloten, wenn diese einen Unfall hatten. Diese lösen sich dann auf.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00



Unsere Testversion stürzte einmal ab, nachdem sie Grafikfehler zeigte. Sonst traten keine Probleme auf.

PRO UND CONTRA
- ➕ Umfangreicher Karriere-Modus, der mit freischaltbaren Teilen und Strecken motiviert
- ➕ Spektakuläre Strecken und Stunts
- ➕ Leichter Einstieg für Anfänger aufgrund des unrealistischen Physiksystems
- ➖ Tastatur-Steuerung kompliziert
- ➖ Lange und häufige Ladezeiten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

Von: Sebastian Weber

Alle Jahre wieder … das neue FIFA bringt aber längst fällige Verbesserungen.

STADIONATMOSPHÄRE | Nachdem ein Tor gefallen ist, freuen sich die Spieler so, wie man es kennt. Die Animationen wirken flüssig, realitätsnah und sind hübsch anzusehen.


STANDARDSITUATION | Abwehr ausspielen, Flanke, Tor – eine Taktik, die fast immer funktioniert.

FIFA 09

Das jährliche Update von Electronic Arts' **FIFA**-Reihe steht an. Doch diesmal haben die Entwickler aus ihren Fehlern gelernt und aktualisieren nicht nur die Spielerdaten.

Der größte Kritikpunkt im vergangenen Jahr war die veraltete Grafik, die den Fans des runden Leders sauer aufstieß. **FIFA 09** präsentiert sich hier – zumindest teilweise – in neuem Gewand: Gras und Spielermodelle sind komplett überarbeitet, letztere sehen ihren realen Vorbildern nun meist sehr ähnlich – die umfassende Lizenzausstattung macht es möglich. Weiterhin trist wirken dagegen die Stadien und vor allem das zweidimensionale Publikum. Trotzdem: Die Partien sehen nun bedeutend hübscher aus und wirken dank neuer Animationen auch um einiges flüssiger als zuvor.

Am Spielablauf selbst haben die Entwickler nur Kleinigkeiten geändert: Noch immer lässt sich die gegnerische Abwehr oft zu leicht mit einer gut platzierten Flanke austricksen oder die eigenen Mannen ziehen sich bei einem Konter nicht schnell genug zurück. Auch reagieren die Kicker hier und da ein wenig träge auf schnell gedachte Richtungswechsel; man verliert so trotz überarbeitetem Physiksystem leicht den Ball.

Die neue Möglichkeit, per Maus und Tastatur zu steuern, ist fragwürdig: Wie in einem Ego-Shooter bewegen Sie die Spieler per WASD-Tasten und mit der Maus ein Fadenkreuz, das die Richtung für den Schuss vorgibt. Das erweist sich als hektisch und unpraktisch, denn auf Dauer geht die Konzentration verloren. Die Bedienung geht nach wie vor per Gamepad am besten von der Hand, da alle Knöpfe intuitiv belegt und schnell zu erreichen sind. Damit macht **FIFA** auch wieder Spaß – fast so wie früher. ❑

MEINE MEINUNG |
Sebastian Weber



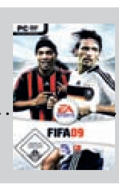

„Nicht perfekt, aber deutlich besser als der Vorgänger."

Vergangenes Jahr enttäuschte mich **FIFA**: alte Technik mit zwar überholter Lizenzausstattung, aber zum Vollpreis. In diesem Jahr kann sich die Kickerei zum Teil wieder sehen lassen. Die Spieler sehen meistens richtig gut aus und die Balltreter fühlen sich dank geschmeidiger neuer Animationen realistischer an. Ein paar Altlasten hängen der Reihe zwar noch nach, aber dennoch: Wer die vergangenen Versionen ausgelassen hat, darf in diesem Jahr mal wieder zugreifen, denn diesmal merkt man den Unterschied zwischen Budget- und Vollpreisspiel.



TEILVERBESSERUNGEN | EA Canada hat die Grafik von **FIFA 09** an einigen Stellen überarbeitet, vor allem die Spielermodelle (A) sind bedeutend detaillierter. Das Publikum (B) und die Stadien dagegen nicht.

FIFA 09



Ca. € 50,-
2. Oktober 2008

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Canada
Titel vom selben Entwickler: FIFA 08 | UEFA Europ 2008 | FIFA 07
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Im Vergleich zum Vorjahr deutlich detailliertere Spielerfiguren, die jedoch teilweise wie steife Plastikmännchen wirken oder Fehler aufweisen. Stadion und Zuschauer sind nicht überarbeitet, wirken trist oder sind die gewohnten zweidimensionalen Pappkameraden.
Sound: Musik mit aktuellen Chart-Hits im Menü. Sonst stimmungsvoller Kommentar während der Spiele, der aber oftmals nicht zum Geschehen passt.
Steuerung: Per Gamepad perfekt. Steuerung mit Tastatur umständlich. Die neue Steuerungsvariante mit Keyboard und Maus erfordert viel Konzentration und hohe Klickgenauigkeit.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Interaktive Ligen, Turniere, Einzelmatches, Online-Widgets liefern aktuelle Informationen
Zahl der Spieler: 2 bis 8, 2 (Hotseat)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

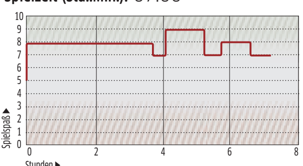
Minimum: Athlon 64 3000+/P4 3 GHz, Geforce 7600 GT/Radeon HD 2600 XT, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600/ Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Alterbeschränkung.
Das Spiel ist bedenkenlos auch für jüngere Spieler geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Alpha 1 (final)
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00



Unsere Testversion lief ohne Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stark verbesserte Grafik
- ➕ Realistischere Ballphysik
- ➕ Gewohnt gute Lizenzausstattung
- ➖ Stadion und Zuschauer immer noch veraltet
- ➖ Maus-Tastatur-Kombo zu hektisch

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®

KEINE VERSANDKOSTEN![1)]



BIS ZU 2x3.0GHZ ÜBERTAKTET!!!!!

4096MB High End PC800 DDR2

512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT

500GB SATA 8mb Cache,7.200u/min

Interne Wasserkühlung bereits installiert

20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner











oder schon ab 11€ mtl./Finanzierung 2)



Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q6700

BIS ZU 4x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!

4096MB High End PC800 DDR2

512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+

750GB SATA 8mb Cache,7.200u/min

Interne Wasserkühlung bereits installiert

20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

869€

Inklusive Windows Vista® Home Premium 948,99 €

oder schon ab 16€ mtl./Finanzierung 2)

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

(01801) 99 40 41

0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

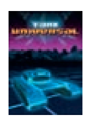
Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.

Herausragend ≥ 90% | Sehr gut ≥ 80% | Gut ≥ 70% | Befriedigend ≥ 60% | Ausreichend ≥ 50% | Mangelhaft < 50%



Tank Universal

Krieg ist bekanntlich unschön. Warum muss er allerdings so bemerkenswert hässlich sein wie in **Tank Universal**? Dieses Spiel ist eine Ein-Mann-Kellerproduktion. Der Programmierer versuchte offenbar, ein Spiel mit möglichst wenig Texturen zu entwickeln. Das ist ihm gelungen. Bedauerlicherweise entwickelte er auch ein Spiel mit möglichst wenig Spielspaß, denn hier machen er falsch, was man nur falsch machen kann. Scheinbar endlose Zwischensequenzen wechseln sich mit der Durchquerung ewig langer Gänge ab. Danach bloß überleben, sonst darf man den kilometerlangen Korridor gleich noch mal durchlaufen, ohne dass etwas passiert. Zur Story: Ein gelangweilter, alter Mann setzt sich eine dieser in den 80ern als neumodisch definierten Virtual-Reality-Brillen auf und taucht damit in den Cyberspace.

In dieser Scheinwelt wird schwarze Tristesse von bunten Strichen durchkreuzt, was Räumlichkeit auf einem absoluten Minimum suggeriert. Ihr Alter Ego wird in einen Panzer gestopft, rauscht auf der Suche nach anderen Panzern durch diesen Raum und versucht diese zu zerstören. In zwanzig Missionen kämpfen Sie sich so, nur selten durch Teamkameraden unterstützt, durch dieses Universum. Die Aufträge bieten immerhin geringe Variationen, die Ausführung hingegen läuft immer gleich ab: Zerstören von großen und kleinen Panzern, von ungepanzerten Fahrzeugen und von Gebäuden. Gelegentlich lockern Skriptsequenzen das Geschehen merklich auf. Die Bedienung der Bordkanone motiviert kurzzeitig: Je besser man die Waffe zu beherrschen lernt, umso effektiver sind die Abschüsse, aber nicht schöner. Nach Erfüllung einer Mission spendiert das Spiel Erfahrungspunkte, von denen der Spieler Upgrades für sein Gefährt erwerben kann. Muss aber nicht: Das meiste ist eh Mumpitz. (kum) ❑

MANGELHAFT Ein Spiel, das in der Nachwelt durch seinen spartanischen Grafikstil vielleicht Kultstatus erhält. Vermutlich aber eher nicht.

GENRE: Action-Spiel
PUBLISHER: Steam | ca. € 7,-
USK: Nicht geprüft | 22.8.2008



PANZERSCHLACHT | Die rauchenden Trümmer zeugen von einer erbarmungslosen Auseinandersetzung. An den Farben des Qualms erkennt man die Truppenzugehörigkeit.



SCHMUCKLOS | In schönen Menüs fristen Sie Ihr Dasein als Staatsoberhaupt. Wo bleiben bloß die teuren Empfänge?



Politik Simulator



Während in Amerika die Präsidentschaftswahlen in die heiße Phase gehen, dürstet es anscheinend auch den europäischen Durchschnittsbürger nach politischer Unterhaltung. Anders kann man weder die deutsche Begeisterung für Barack Obama noch die derzeitige Schwemme an Politik-Spielen erklären. Nach **Supreme Ruler 2020** betritt in diesem Monat **Politik Simulator** die Bühne und versucht, unglaublich komplexe Sachverhalte in buntem Umfeld ansprechend darzustellen.

Das gelingt teilweise. Denn dem hier und da doch recht ernsten Thema ist die quietschbunte Grafik nicht immer angemessen. Wer tief in Statistiken und Tabellen versinkt, dem dürfte die Präsentation aber egal sein. Man kennt es von der Tagespolitik: Was zählt, ist immer nur die nächste Wahl.

Zunächst aber wählen Sie sich selbst. Will sagen: Ihr Alter Ego. Name, Aussehen, politische Einstellung und vor allen Dingen die gewählte Nation entscheiden über Ihr zukünftiges Betätigungsfeld. Dabei stehen Ihnen alle Wege offen. Sie wollen Deutschland zu einem autokratischen Menschenschinderland umfunktionieren oder in China die Meinungsfreiheit als oberstes Gut etablieren? Kein Problem!

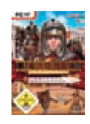
Die spielerische Freiheit führt dabei zu teils haarsträubenden Blüten. Da bricht in Norwegen eine Dürre aus und die Al Qaida fällt mit Kämpfern in die neutralitätsbesessene Schweiz ein. Spielspaßtechnisch gehört die Lösung solcher Probleme aber noch zu den Höhepunkten. Denn oftmals plagen Sie sich mit dem politischen Alltagsgeschäft herum. Dazu gehören Verhandlungen mit Lehrergewerkschaften genauso wie die Anpassung der Subventionshöhe für überreife Äpfel. Dabei stehen Ihnen zwar einige Berater zur Seite, Menü-Gehopse im Sekundentakt bleibt Ihnen aber trotzdem nicht erspart. (cs) ❑

BEFRIEDIGEND Wer schon immer Kanzler sein wollte, versucht sich an dem Titel. Alle anderen verfallen in lautes Gähnen.

GENRE: Simulation
PUBLISHER: Eversim | ca. € 39,-
USK: Ab 12 Jahren | September 2008



TAGESAKTUELL | Hin und wieder bekommen Sie solche Zeitungsnachrichten zum derzeitigen Geschehen. Wer gut regiert, dem schmeicheln die Schlagzeilen!



Imperium Romanum: Emperor Expansion



Die Antike kommt nicht zur Ruhe. Auch in dieser Erweiterung für **Imperium Romanum** muss sie als Hintergrund herhalten. **Emperor** führt Sie in 16 Szenarien durch die gesamte damals bekannte Welt. Sie befrieden das kalte, nordische Britannien und kümmern sich in Ägypten um die Nahrungsversorgung, helfen beim Bau des Hadrianswalls oder besuchen in Germanien den Fleck, aus dem später einmal Augsburg werden soll. Historische Fakten sind dabei, wie schon im Hauptprogramm, gut recherchiert und aufbereitet.

Viel geändert hat sich derweil nicht. Immer noch kommen weder Grafik noch Gameplay an die **Ceasar**-Serie heran. Immer noch bleibt das Kampfsystem passiv.

Dafür gibt es jetzt eine fünffache Spielgeschwindigkeit und durch die einzelnen Szenarien entstehen weniger Leerlaufphasen. Das Ganze wirkt dynamischer, wenn auch nicht einfacher. Denn natürlich bietet die Erweiterung knackigere Aufgaben. Anfänger dürften aber trotzdem nicht allzu viele Frustmomente erleben. Freischaltbare Errungenschaften motivieren zusätzlich. Eine runde Erweiterung, die für knapp 20 Euro ordentlich Spielspaß liefert. (cs) ❑

GUT Erweiterungspaket mit 16 Szenarien, das lange unterhält und dazu noch alle Bonus-Packs enthält.

GENRE: Aufbauspiel
PUBLISHER: Kalypso | ca. € 20
USK: Ab 6 Jahren | 14.8.2008



ACHIEVEMENTS | Ähnlich wie bei Online-Spielen erlangen Sie bei der Erweiterung für **Imperium Romanum: Emperor** sogenannte Errungenschaften. Ein Beispiel: „Töte 400 Barbaren!“



ROOF ON FIRE | Da brennt der Baum! Soldaten sind in unsere kleine Stadt eingefallen. Im Add-on tobt auch der Bürgerkrieg. Römer zanken sich mit anderen Römern.



▲ **BELAGERUNGSARMEE** | Die neutrale Stadt Bei Hai ist von unseren Truppen umschlossen. Da wir kein schweres Belagerungsgerät dabeihaben, legen die Männer Feuer an der Stadtmauer.



▶ **TRUPPENLENKER** | Gelegentlich treffen die Generäle zweier Armeen auf dem Schlachtfeld aufeinander. Das sieht zwar spektakulär aus, wird aber schnell langweilig.



Romance of the Three Kingdoms 11



Bücher vermitteln Werte und Bildung, heißt es gemeinhin. Das gilt besonders für das klassische chinesische Heldenepos **Die Geschichte der Drei Reiche** mit seinen 120 Kapiteln und annähernd 1.000 Charakteren – ein Mammutprojekt, das geradezu nach Umsetzung auf dem PC schreit. Der japanische Spiele-Entwickler Koei hat beim Verwursten dieses Mammuts bereits einige Erfahrungen gesammelt. So geht beispielsweise die **Dynasty Warrior**-Serie auf das Konto der Fernöstler, ebenso wie die zehn Vorgänger der **Romance of the Three Kingdoms**-Reihe.

Jetzt erscheint **Romance of the Three Kingdoms 11** auf dem deutschen Markt, leider nur in englischer Sprachausführung. Zum historischen Hintergrund: Im Jahre 184 vor Christus läutete der Aufstand der Gelben Turbane das vorläufige Ende der durch Misswirtschaft geschwächten Han-Dynastie ein. So viel zur Theorie: Koei hat aus dem Stoff ein einsteigerUNfreundliches Runden-Strategiespiel zusammengeschustert. Allein die vielen hundert Generäle, die Ihre Truppen führen sollen, überfordern den Otto Normal-Truppenlenker klar. Im krassen Gegensatz dazu ist das Repertoire an Truppentypen und Gebäuden zu gering, hier wünscht man sich mehr Variation.

Siedlungsausbau gestaltet sich schwierig, da Bebauungsflächen rar sind. Zur Auflockerung des Spiels werden die Schlachten gelegentlich mit lahmen und sich wiederholenden Actioneinlagen gespickt. Die Grafik stammt zwar nicht aus dem Jahr 184 vor Christus, löst aber dennoch bei Veteranen des Genres Wehmut aus. (kum) ❑

AUSREICHEND Koei-Spiele entwickeln ihr eigenes Universum - wer eintauchen will, muss einen langen Atem haben.

GENRE: Runden-Strategie
PUBLISHER: THQ | ca. € 35,-
USK: Ab 12 Jahren | 5.9.2008

DIVERSE GENRES

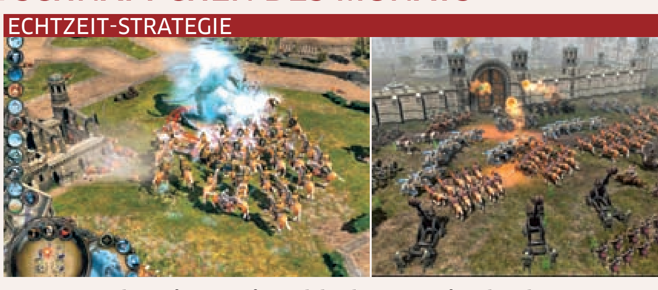
Budget-Tests

mit der Originalwertung

Jeden Monat erscheinen ehemalige Vollpreisknaller als Budget-Versionen für den schmalen Geldbeutel. PC Games gibt Ihnen eine Übersicht, welche Spiele reduziert in den Handel kommen.

SCHNÄPPCHEN DES MONATS

ECHTZEIT-STRATEGIE



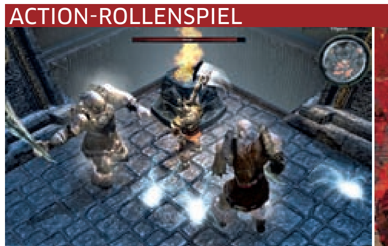
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 – Der Aufstieg des Hexenkönigs

CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **01/07**

Den Kämpfen abseits des bekannten Ringkrieges aus **Der Herr der Ringe** widmet sich das **Die Schlacht um Mittelerde 2**-Add-on **Der Aufstieg des Hexenkönigs**. Begleitet von neuen Einheiten taktiert man sich aufseiten des Herrschers der Nazgul durch eine linear gehaltene Kampagne, welche die Ereignisse im Nordosten Mittelerdes schildert. Dabei weiß vor allem das abwechslungsreiche Missionsdesign zu gefallen. Die nahezu kinoreife Atmosphäre kann jedoch auch nicht über den trägen Basisbau und die manchmal konfuse künstliche Intelligenz hinwegtäuschen. (ts)

ELECTRONIC ARTS | 25.9.2008
USK: Ab 12 Jahren
83

ACTION-ROLLENSPIEL





Loki: Im Bannkreis der Götter

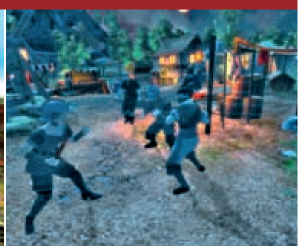
CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **10/07**

In **Loki** ziehen Sie in der Gestalt eines von vier Charakteren wie z. B. Barbar oder Schamanin gegen Monsterhorden in den Kampf und geben den Unholden in gewohnter Hack'n'Slay-Manier Saures. Leider gibt's auch für den Spieler ebendieses, denn **Loki** ist mit seinen Bugs und Macken – trotz einiger Updates – ein Fall für den Patch-Doktor. Zum Beispiel öffnet sich das Inventar quälend langsam und die Anzahl der von Gegnern fallen gelassenen Items ist zu willkürlich. Zudem bietet das Spiel nur wenig spielerische Abwechslung und die Grafik lässt ebenfalls zu wünschen übrig. (ts)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.9.2008
USK: Ab 16 Jahren
62

WIRTSCHAFTS-SIMULATION





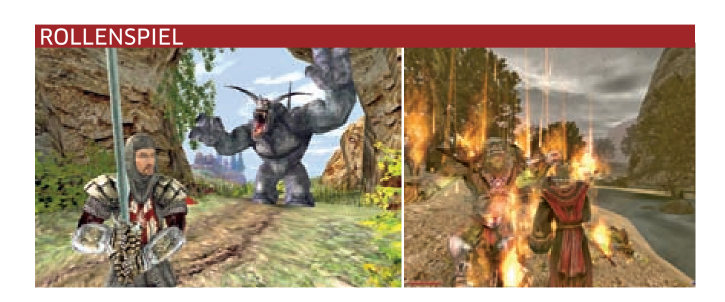
Die Gilde 2

CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **05/07**

Handeln, bauen, intrigieren – mit **Die Gilde 2** kein Problem! Verpackt in eine ansehnliche Grafik entführt der Mix aus Rollenspiel und Wirtschaftssimulation Sie ins Mittelalter. Während man einen der vier möglichen Berufe ausübt und eifrig Gold scheffelt, lässt sich der eigene Charakter mit den gesammelten Erfahrungspunkten verbessern. Abseits des Wirtschaftsparts kann man indes auch die politische Karriereleiter erklimmen. Allerdings plagt **Die Gilde 2** leider die Bug-Pest und für die umständliche Bedienung gehören die Entwickler eindeutig an den Pranger gestellt. (ts)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.9.2008
USK: Ohne Altersbeschränkung
78

ROLLENSPIEL



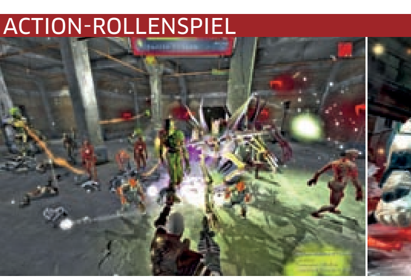
Gothic 2

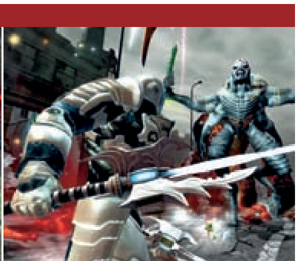
CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **01/03**

Wenn auch optisch mittlerweile in die Jahre gekommen, überzeugt **Gothic 2** weiterhin mit seinen inneren Werten. Denn nach dem Ausbruch aus der Kolonie des Vorgängers sieht sich der Namenlose Held einer Dracheninvasion gegenüber und muss erneut eine in sich stimmige Welt durchstreifen und zahlreiche intelligente Quests lösen. Welchen Weg er dabei einschlägt, ist offen: In Sachen Entscheidungsfreiheit ist **Gothic 2** nämlich immer noch erste Sahne. Ob als Magier, Miliz oder Söldner – der Spielverlauf ist jedes Mal ein anderer, was die Wiederspielbarkeit enorm erhöht. (ts)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.9.2008
USK: Ab 12 Jahren
91

ACTION-ROLLENSPIEL





Hellgate: London

CA. **€ 30,-** | TEST IN AUSGABE **12/07**

Das Tor zur Hölle öffnet sich mitten in London und mal wieder muss ein tapferer Recke antreten, um die Welt zu retten. So gewöhnlich gibt sich die zudem schwach präsentierte Story von **Hellgate: London**. Ihren Reiz bezieht die Klopperei dafür aus den rasanten Gefechten, die der Spieler mit einer der sechs interessanten Klassen bestreitet. Und auch die Motivation stimmt: Items zu sammeln und den Helden zu verbessern, macht wie im Vorbild **Diablo 2** wieder ungemein Spaß. Hingegen weniger gelungen: Die bisweilen eintönigen Levels und die dürftige Atmosphäre. (ts)

ELECTRONIC ARTS | 18.8.2008
USK: Keine Jugendfreigabe
79

Online-Spiele

Runterladen und losspielen für lau? Wie viel Spaß machen aktuelle kostenlose Online-Rollenspiele und Browserspiele – und welche Folgekosten erwarten Sie?

Herausragend ≥ 90% Sehr gut ≥ 80% Gut ≥ 70% Befriedigend ≥ 60% Ausreichend ≥ 50% Mangelhaft < 50%



Bet and Race

Aufgemotzte Schlitten, illegale Straßenrennen und heiße Boxenluder: **Bet and Race** ist ein Rennspiel, in dem es um getunte Rennwagen geht – und diesmal sogar um echtes Geld. Auf der Webseite laden Sie das Spiel kostenfrei herunter. Nach der Installation gibt es ein Offline-Training mit zwei Rennstrecken, einem Auto und minimalen Tuning-Optionen. Hier stellen Sie entweder bessere Beschleunigung oder eine höhere Endgeschwindigkeit ein. Doch die Änderungen am Fahrverhalten haben auf das Spiel keinen bemerkenswerten Einfluss.

Online gibt es nur Rennen gegen menschliche Mitspieler. Sie können dabei entweder Spielgeld oder sogar echtes Geld setzen. Mit gewonnenem Spielgeld kaufen Sie dann bessere Autos und Tuning-Krempel wie optische Verzierungen für die Karosse.

Auf der Rennstrecke entpuppt sich **Bet and Race** als schlichtes Rennspiel – Gas geben, Bremsen, Links, Rechts. Die Steuerung hakt zuweilen, Ihre Eingabebefehle reagieren nur mit starker Verzögerung. Bisweilen macht sich der Wagen selbstständig, besonders wenn Sie den Turbo-Boost zünden und die Karre aufgrund einer kaum sichtbaren Bodenwelle einen Freiflug hinlegt.

Die Grafik hat natürlich nicht das Niveau eines **Need for Speed** – trotz nachgebauter Sehenswürdigkeiten wie dem Brandenburger Tor oder dem Stephansdom. Laut Hersteller handelt es sich bei **Bet & Race** nicht um (in Deutschland verbotenes) Glücksspiel, sondern ein Geschicklichkeitsspiel. (mg) ❑

AUSREICHEND Trainieren geht über Blamieren: Bevor Sie richtiges Geld einsetzen, sollten Sie viele Proberunden mit virtueller Währung drehen.

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Vanilla Live Games
HOMEPAGE: www.betandrace.com

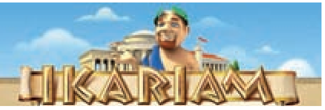
Folgekosten: Die Client-Software bietet einen kosten- und sinnlosen Trainingsmodus offline. In Online-Rennen geht es dann um kostenloses Spielgeld oder um echtes Preisgeld, das Sie von Ihrem Konto aus überweisen. Daher dürfen nur volljährige Spieler teilnehmen.



VORSPRUNG | Jenseits bekannter Bauwerke gibt es am Streckenrand wenig Sehenswertes zu besichtigen. Gerast wird am Steuer von lizenzierten Modellen aus dem Hause Volkswagen.



BAUHERR | In Ihrer Stadt erkennen Sie freie Bauplätze an roten Fahnen. Einfache Gebäude wie Akademie, Kaserne oder Hafen sind sofort verfügbar, andere Gebäude bedürfen der Forschung.



Ikariam

Ikariam ist ein Erbe der erfolgreichen **Siedler**-Spiele von Blue Byte. Sie führen ein anfangs kleines Völkchen zur Inselgroßmacht, expandieren auf andere Inseln und streiten sich mit anderen Mitspielern um Rohstoffe und Bauplätze – und das alles im Browser.

Ikariam ist ein Java-Programm, daher benötigen Sie nur Ihren Browser, die Installation einer Client-Software ist nicht erforderlich. Anfangs teilt Sie das Spiel einer Welt zu, ähnlich den Realms eines Online-Rollenspiels.

Danach geht alles in gewohnter **Siedler**-Manier seinen Weg. Sie bauen eine ordentliche Infrastruktur auf, kümmern sich um das Wohl Ihres Volkes und ziehen hübsche Häuser hoch. Forschungs- und Militärgebäude schalten neue Bauoptionen oder Eroberungsmöglichkeiten frei.

Leider verweigert das Spiel in der kostenlosen Version jegliche Übersichtsmenüs mit Statistiken zu Bauvorhaben und Forschung. Damit stürzt die Spielbarkeit ins Bodenlose, da Sie nie wissen, was wann und ob überhaupt irgendetwas im Spiel passiert.

Ärgerlich ist auch die Restriktion, nur ein Gebäude zur gleichen Zeit bauen zu können. Der Bau einer Akademie dauert beispielsweise 15 Minuten. Rohstoffe gibt es einmal pro Stunde, je nachdem, wie viele Ihrer Einwohner auf welcher Baustelle arbeiten.

Sie sollten daher viel Zeit mitbringen oder besser gleich **Die Siedler 2: Die nächste Generation** kaufen. Das kostet in etwa das gleiche und sticht **Ikariam** in jeder Hinsicht aus. (mg) ❑

AUSREICHEND Mäßiges Aufbaustrategiespiel in netter Knuddel-Optik ohne großartige Spieltiefe.

GENRE: Aufbau-Strategie
PUBLISHER: Gameforge Productions
HOMEPAGE: www.ikariam.de

Folgekosten: Für das grundsätzlich kostenlose **Ikariam** können Sie Bonuspunkte in Form von Ambrosia kaufen. Damit schalten Sie die Plus-Version frei, die Statistiken und Rohstoffboni bietet. 100 Ambrosia kosten 9,99 Euro und die Plus-Version für sieben Tage 10 Ambrosia-Punkte, also 0,99 Euro die Woche.



WISSENSCHAFTLER | Forschungen dauern lange. Der Brunnenbau braucht satte vier Stunden. In der kostenlosen Version gibt es zudem nur rudimentäre Fortschrittsanzeigen.

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

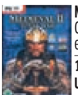
Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

Die Ruhmeshalle „Best of PC Games" ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir Produkte, die durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellen. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mitentscheiden, welche Spiele dort hingehören (siehe Seite 120). ❑

Strategiespiele


Schlacht um Mittelerde 2
Missionsdesign und Geschichte in Tolkiens Fantasyreich auf Referenzniveau.
04/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **91**
USK: Ab 12 Jahren


Medieval 2: Total War
Großartiger Mix aus Rundenmodus und eindrucksvollen Mittelalter-Gefechten.
12/06 | Sega | Ca. € 20,- **88**
USK: Ab 12 Jahren

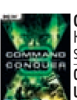

Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeitstrategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 | Activision Blizzard | Ca. € 10,- **91**
USK: Ab 12 Jahren

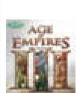

Paraworld
Nach den ersten Missionen kommen Sie von den Dino-Schlachten nicht mehr los!
10/06 | Sunflowers | Ca. € 30,- **88**
USK: Ab 12 Jahren


Company of Heroes
Grandios: detailreiche Grafik und dramatische Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 | THQ | Ca. € 10,- **90**
USK: Ab 16 Jahren


Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen in einem dramatischen Rennen um Berlin.
07/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- **87**
USK: Ab 16 Jahren


Civilization 4
Forschen, tüfteln, kämpfen: Sid Meiers jüngster Streich motiviert über Monate.
01/06 | 2k Games | Ca. € 10,- **90**
USK: Ab 6 Jahren


C&C 3: Tiberium Wars
Kane, Nod, GDI, Aliens – die bunte Popcorn-strategie ist kurzweilig, aber nicht perfekt.
05/07 | Electronic Arts | Ca. € 30,- **85**
USK: Ab 16 Jahren


Age of Empires 3
Wunderschöne Grafik, viele Völker und Ideen, die Story enttäuscht aber etwas.
12/05 | Microsoft | Ca. € 20,- **89**
USK: Ab 12 Jahren


Dawn of War: Dark Crusade
Überzeugend: Eine dynamische Kampagne, sieben Spielvölker, toller Mehrspielerteil.
12/06 | THQ | Ca. € 20,- **85**
USK: Ab 16 Jahren

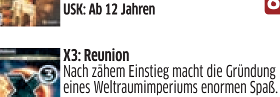
Aufbauspiele & WiSims

NEUZUGANG

Civilization 4: Colonization
Perfekte Neuauflage eines Strategie-Klassikers, die lange Zeit motiviert.
11/08 | 2k Games | Ca. € 30,- **87**
USK: Ab 6 Jahren

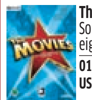

Caesar 4
Komplexe, aber sehr zugängliche und motivierende Aufbaustrategie im alten Rom.
11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- **81**
USK: Ab 12 Jahren


Anno 1701
Witzige Computergegner, Traumgrafik und ein Soundtrack zum Niederknien.
12/06 | Sunflowers | Ca. € 35,- **86**
USK: Ab 6 Jahren


X3: Reunion
Nach zähem Einstieg macht die Gründung eines Weltraumimperiums enormen Spaß.
01/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- **80**
USK: Ab 12 Jahren

Fußball Manager 07
Dank Patches der beste Fußballmanager, den man für Geld kaufen kann.
12/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Tycoon City New York
Trotz kleiner Mängel motivierend: Spielen Sie alle Viertel der Metropole frei.
05/06 | Atari | Ca. € 10,- **79**
USK: Ohne Altersbeschränkung


The Movies
Solide WiSim mit der grandiosen Möglichkeit, eigene Filme zu drehen.
01/06 | Activision | Ca. € 10,- **86**
USK: Ab 12 Jahren

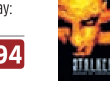

Die Gilde 2 (V. 1.20)
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus Sims und WiSim hinkt.
05/07 | Jowood | Ca. € 25,- **78**
USK: Ohne Altersbeschränkung


Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wuseloptik und das klassische Spielgefühl machen die eintönige Kampagne wett.
10/06 | Ubisoft | Ca. € 15,- **82**
USK: Ab 6 Jahren


Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 | TGC | Ca. € 25,- **78**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Einzelspieler-Shooter

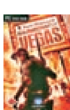

Crysis
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **94**
USK: Keine Jugendfreigabe


S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 | THQ | Ca. € 17,- **90**
USK: Keine Jugendfreigabe

Bioshock
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 | Take 2 | Ca. € 25,- **93**
USK: Keine Jugendfreigabe

Half-Life 2: Episode Two
Mit Szenen, wuchtiger als die vom Hauptspiel: Episode Two lässt Münder offen stehen.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe


Call of Duty 4: Modern Warfare
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 | Activision Blizzard | Ca. € 40,- **92**
USK: Keine Jugendfreigabe


Rainbow Six: Vegas
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 | Ubisoft | Ca. € 10,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe

NEUZUGANG
Crysis Warhead
Sechs spannende Stunden bester Shooter-Unterhaltung in geballter Grafikpracht.
11/08 | Electronic Arts | Ca. € 30,- **91**
USK: Keine Jugendfreigabe

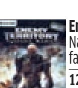
Prey
Kurzes, aufwühlendes Spektakel, das mit tollen Schwerkrafträtseln überrascht.
09/06 | Take 2 | Ca. € 15,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe


Call of Duty 2
Packender Weltkrieg-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
01/06 | Activision Blizzard | Ca. € 10,- **91**
USK: Keine Jugendfreigabe

Half-Life 2: Episode One
Ein Mix der besten Elemente von Half-Life 2: spannend, jedoch ohne Überraschungen.
07/06 | Electronic Arts | Ca. € 15,- **87**
USK: Keine Jugendfreigabe

Mehrspieler-Shooter


Counter-Strike Source
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 | Electronic Arts | Ca. € 28,- **92**
USK: Ab 16 Jahren


Enemy Territory: Quake Wars
Nach etwas Eingewöhnung offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 | Activision Blizzard | Ca. € 30,- **85**
USK: Ab 16 Jahren


Unreal Tournament 3
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 | Midway | Ca. € 27,- **91**
USK: Ab 16 Jahren


Joint Operations: Typhoon Rising
Beeindruckendes Massenkampfspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **85**
USK: Ab 16 Jahren


Battlefield 2
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 | Electronic Arts | Ca. € 30,- **91**
USK: Ab 16 Jahren


Team Fortress 2
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarzhumorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 | Atari | Ca. € 10,- **89**
USK: Ab 16 Jahren


Red Orchestra
Gute Alternative zu Day of Defeat: Source. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 | Frogster | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 16 Jahren


Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der Battlefield-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 | Electronic Arts | Ca. € 30,- **87**
USK: Ab 16 Jahren

Star Wars: Battlefront 2
Schnelle Gefechte und schöne Atmosphäre. Raumschlachten und spielbare Helden.
01/06 | Activision Blizzard | Ca. € 10,- **83**
USK: Ab 16 Jahren

Action-Adventures



Portal
Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 18,- | **89**
USK: Ab 12 Jahren

Infernal
Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
04/07 | Eidos | Ca. € 15,- | **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 10,- | **86**
USK: Ab 16 Jahren

Hitman: Blood Money
Mit erfrischender Story und vielen Überarbeitungen der bislang beste Hitman-Teil.
07/06 | Eidos | Ca. € 20,- | **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

Psychonauts
Witziges, vor Kreativität berstendes Jump&Run-Adventure mit Tiefgang. Genial!
03/06 | THQ | Ca. € 10,- | **85**
USK: Ab 12 Jahren

Assassin's Creed
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **83**
USK: Ab 16 Jahren

Prince of Persia: The Two Thrones
Der dritte Teil der Prinzen-Saga: wild und dramatisch, aber auch knifflig.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **85**
USK: Ab 16 Jahren

Resident Evil 4
Fesselnder Survival-Horror von der Konsole. Ein Patch rettet die Atmosphäre.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **83**
USK: Keine Jugendfreigabe

John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 25,- | **84**
USK: Keine Jugendfreigabe

The Suffering: Ties That Bind
Gruseliger, blutiger Horror-Trip, allerdings stark gekürzt und grafisch veraltet.
12/05 | Midway | Ca. € 15,- | **82**
USK: Keine Jugendfreigabe

Rollenspiele & Action-Rollenspiele



The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Grenzenlose Freiheit und tolle Grafik – alles in Bethesdas riesiger Fantasy-Welt.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,- | **89**
USK: Ab 12 Jahren

Jade Empire: Special Edition
Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,- | **84**
USK: Ab 12 Jahren

The Witcher Enhanced Edition
Modernes Fantasy-Spektakel mit coolem Helden, viel Action und intelligenter Story.
10/08 | Atari | Ca. € 35,- | **87**
USK: Keine Jugendfreigabe

The Fall Reloaded
Cleveres, aber grafisch veraltetes Endzeit-Rollenspiel mit guter Atmosphäre.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,- | **83**
USK: Ab 16 Jahren

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 20,- | **87**
USK: Ab 12 Jahren

Two Worlds
Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,- | **82**
USK: Ab 12 Jahren

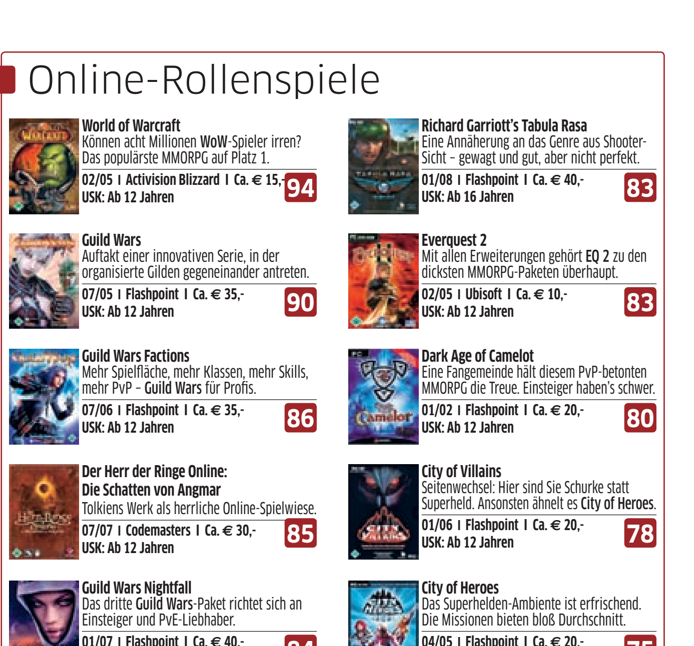
Mass Effect
Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests.
08/08 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **85**
USK: Ab 16 Jahren

Das Schwarze Auge: Drakensang
Gute Umsetzung des komplexen Pen&Paper-Regelwerks mit abwechslungsreichen Quests.
09/08 | Dtp | Ca. € 45,- | **81**
USK: Ab 12 Jahren

Titan Quest
Der bislang beste Diablo 2-Klon kombiniert gute Grafik mit Sammelwut in der Antike.
08/06 | THQ | Ca. € 10,- | **85**
USK: Ab 12 Jahren

Gothic 3 (1.12)
Großartige, aber immer noch bugverseuchte Spielwelt. Fan-Patches schaffen Abhilfe.
07/07 | Jowood | Ca. € 27,- | **81**
USK: Ab 12 Jahren

Online-Rollenspiele



World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Activision Blizzard | Ca. € 15,- | **94**
USK: Ab 12 Jahren

Richard Garriott's Tabula Rasa
Eine Annäherung an das Genre aus Shooter-Sicht – gewagt und gut, aber nicht perfekt.
01/08 | Flashpoint | Ca. € 40,- | **83**
USK: Ab 16 Jahren

Guild Wars
Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- | **90**
USK: Ab 12 Jahren

Everquest 2
Mit allen Erweiterungen gehört EQ 2 zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **83**
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Factions
Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – Guild Wars für Profis.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 35,- | **86**
USK: Ab 12 Jahren

Dark Age of Camelot
Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,- | **80**
USK: Ab 12 Jahren

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- | **85**
USK: Ab 12 Jahren

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- | **78**
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Nightfall
Das dritte Guild Wars-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,- | **84**
USK: Ab 12 Jahren

City of Heroes
Das Superhelden-Ambiente ist erfrischend. Die Missionen bieten bloß Durchschnitt.
04/05 | Flashpoint | Ca. € 20,- | **75**
USK: Ab 12 Jahren

Adventures



Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- | **85**
USK: Ab 6 Jahren

Edna bricht aus
Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrile Dinge in klassischer Point&Click-Steuerung.
08/08 | Bhv | Ca. € 30,- | **82**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ankh
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher. Ein schönes Abenteuer im alten Ägypten.
12/05 | Bhv | Ca. € 10,- | **85**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Sam & Max Season Two
Das Episoden-Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als Season One.
06/08 | Telltale Games | Ca. € 23,- | **82**
USK: Nicht geprüft

Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 25,- | **84**
USK: Ab 6 Jahren

Dreamfall: The Longest Journey
Herausragende Grafik und Musik, eine dramatische Story, aber kaum Rätsel.
07/06 | Dtp | Ca. € 15,- | **82**
USK: Ab 12 Jahren

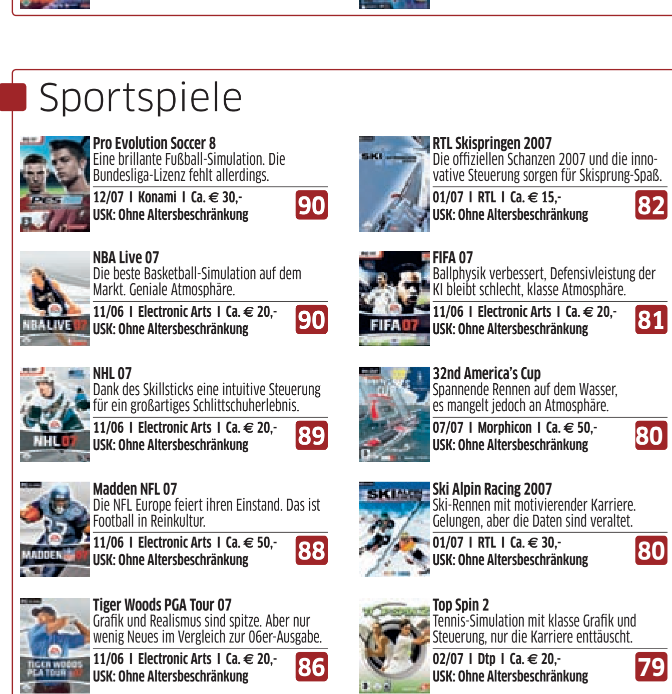
Ankh: Herz des Osiris
Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt den Stärken seines Vorgängers treu.
01/07 | Bhv | Ca. € 15,- | **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Sam & Max Season One
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,- | **81**
USK: Ab 12 Jahren

Geheimakte 2: Puritas Cordis
Prima Fortsetzung mit guter Grafik. Die Rätsel sind fair, aber manchmal auch umständlich.
10/08 | Deep Silver | Ca. € 40,- | **83**
USK: Ab 6 Jahren

Ankh: Kampf der Götter
Der dritte Teil der Ankh-Reihe erreicht nicht mehr die Klasse der Vorgänger.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 25,- | **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Sportspiele



Pro Evolution Soccer 8
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 30,- | **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung

RTL Skispringen 2007
Die offiziellen Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
01/07 | RTL | Ca. € 15,- | **82**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **90**
USK: Ohne Altersbeschränkung

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **81**
USK: Ohne Altersbeschränkung

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

32nd America's Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,- | **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ski Alpin Racing 2007
Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
01/07 | RTL | Ca. € 30,- | **80**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Top Spin 2
Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
02/07 | Dtp | Ca. € 20,- | **79**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele



Need for Speed Most Wanted
40 Stunden Spielspaß und stilvolle Grafik lassen Rennspielerherzen höher schlagen.
01/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **90**
USK: Ab 12 Jahren

Race Driver: Grid
Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen Grid zu einem Muss für Rennspieler.
07/08 | Codemasters | Ca. € 45,- | **86**
USK: Ab 6 Jahren

DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 10,- | **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,- | **86**
USK: Ohne Altersbeschränkung

GT Legends
Der umfangreiche Karrieremodus und die hervorragende Fahrphysik machen Laune.
11/05 | Atari | Ca. € 15,- | **89**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,- | **84**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Colin McRae Dirt
Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
07/07 | Codemasters | Ca. € 30,- | **88**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Flat Out 2
Auf Action getrimmtes Arcade-Rennspiel mit herausforderndem Karrieremodus.
09/06 | Eidos | Ca. € 10,- | **83**
USK: Ab 12 Jahren

GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 20,- | **87**
USK: Ohne Altersbeschränkung

Need for Speed Carbon
Arcade-Rennspiel mit spannenden Canyon-Rennen, die Sie mit KI-Teams bestreiten.
01/07 | Electronic Arts | Ca. € 15,- | **81**
USK: Ab 12 Jahren

Best of PC Games

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

▶ = Neuzugang (Anmerkung: Das in Ausgabe 10/08 nominierte Spiel Virtua Fighter PC wurde nicht in die Bestenliste gewählt.)

Age of Empires	Strategiespiel	Ensemble Studios	11/97	Der Beginn einer grandiosen Echtzeitstrategie-Serie.
Anno 1602	Aufbauspiel	Max-Design	05/98	Ein kleines Programmierteam aus Österreich erschuf **Anno**.
Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn	Rollenspiel	Bioware	11/00	Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt.
Battlefield 1942	Mehrspieler-Shooter	Dice	11/02	Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe.
C&C: Der Tiberiumkonflikt	Strategiespiel	Westwood	09/95	**Der Tiberiumkonflikt** war richtungsweisend für das Strategie-Genre.
Civilization 2	Aufbauspiel	Microprose	05/96	Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen!"
Counter-Strike (dt.)	Mehrspieler-Shooter	Valve	02/01	Trotz seines Alters immer noch der beliebteste Mehrspieler-Shooter.
Dark Project: Der Meisterdieb	Taktik-Shooter	Looking Glass Studios	02/99	Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter.
Day of the Tentacle	Adventure	Lucas Arts	10/93	Wer Adventures mag, kommt um diesen brüllend komischen Klassiker nicht herum.
Deus Ex	Taktik-Shooter	Ion Storm	08/00	Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe.
Diablo	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard	02/97	Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard	09/00	Größer, besser, bunter. Die deutsche Version bot jedoch seltsame Namen.
Die Siedler 2	Aufbauspiel	Blue Byte	06/96	Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixelmännchen wurden Stars.
Die Sims	Aufbauspiel	Maxis	10/00	Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel.
Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	Eine wahre Geldmaschine – dank zahlreicher Erweiterungen.
Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Crytek	05/04	Das Inselabenteuer mit der tollen Grafik überzeugt auch heute noch.
Gothic	Rollenspiel	Jowood	04/01	Der namenlose Held wurde schnell zur Kultfigur für deutsche Rollenspieler.
GTA Vice City	Action-Adventure	Rockstar North	07/03	Die riesige Spielwelt mit Unmengen an Möglichkeiten war der Knaller.
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Valve	12/98	Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend.
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	12/04	Freeman zum Zweiten, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine.
Need for Speed Underground	Rennspiel	EA Black Box	01/05	Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch.
Rebel Assault	Actionspiel	Lucas Arts	01/94	Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken.
Sim City 2000	Aufbauspiel	Maxis	03/94	Städte planen und kleine Orte zu Metropolen ausbauen – Sucht pur.
Starcraft	Strategiespiel	Activision Blizzard	06/98	Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport.
Star Wars: Jedi Knight	Ego-Shooter	Raven Software	12/97	Lichtschwertduelle und actionreiche Shooter-Abschnitte boten **Star Wars**-Flair pur.
System Shock	Taktik-Shooter	Looking Glass	11/94	Die spannungsgeladene Cyberpunkstory wurde großartig präsentiert.
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	01/97	Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder.
Warcraft 2: Tides of Darkness	Strategiespiel	Activision Blizzard	02/96	Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz.
Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategiespiel	Activision Blizzard	08/02	Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten.
Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Weltraum-Shooter	Origin	02/95	Mark Hamill (Luke Skywalker) als Colonel Blair. Klasse Videos und Missionen.
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard	07/05	Online-Rollenspiele wurden quasi über Nacht salonfähig.
X-Wing	Weltraum-Shooter	Lucas Arts	05/93	Endlich konnte man sich am PC wie Luke Skywalker fühlen und das Böse besiegen.

IHRE STIMME ZÄHLT – WÄHLEN SIE MIT!

Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games" soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.

Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. Diesmal nominieren wir das Strategiespiel Age of Empires 2: Age of Kings (PC Games 11/1999, Wertung: 92 %). Wenn Sie den Titel in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf unserer Webseite unter **pcgames.de/go/bestofpcg**


Age of Empires 2: Age of Kings





Die selben Chipsets für einen besseren Preis

intel - Sockel

Modell	Beschreibung	Preis
X48T-A	Support up to Core2Extreme / FSB 1600 / DDR3 / QoolTech II ATI CrossFireX / M.I.B. Overclocking ready / Gigabit LAN / RAID	169,99,-*
P45T-A	Support up to Core2Extreme / FSB 1333MHz / eSATA / RAID Gigabit LAN / 8-Channel HD Sound / M.I.B. Overclocking ready	84,99,-*
P43T-A2	Support Core2Duo & Core2Quad / FSB 1333MHz / PCI-e 2.0 Gigabit LAN / 6-Channel HD Sound	56,90,-*
945 GCT-D +Atom 1.6GHz	DTX (Für alle ATX-Gehäuse geeignet) / 2x DDR2 10/100 LAN / RAID / VGA Onboard	59,50,-*
G43T-M	Support Core2Duo & Core2Quad / FSB 1333MHz / DDR2 HDMI / 8-Channel HD Sound / PCI-e 2.0 / VGA Onboard	63,90,-*
G31T-M	Support Core2Dou & Core2Quad / FSB1333 / DDR2 800 10/100 LAN / PCI-e x16 / 6-Channel HD Sound / VGA Onboard	37,50,-*
GF7100PVT-M3	Support Core2Duo & Core2Quad / 64Bit Support FSB 1333MHz / RAID / DVI Out / 8-Channel Sound Onboard	40,50,-*
P4M900T-M2	Micro ATX / VIA Chipset / FSB 1066 / 10/100 LAN PCI-e / 2x DDR2 Slots / 6-Channel Sound	30,99,-*
GF7050VT-M5	Support Core2Dou & Core2Quad / FSB1333MHz 10/100 LAN / 6-Channel HD Sound / PCI-e x16 / VGA Onboard	33,99,-*

AMD - Sockel

Modell	Beschreibung	Preis
A790GXM-A	AM2+ / MIB / HT3.0 / DX10 / CrossFireX / DDR2 1066 Gigabit LAN / 8-Channel Sound / 2x PCI-e 2.0 / VGA / HDMI	108,99,-*
A780GM-A	AM2+ / Hybrid CrossFireX / DDR2 1066 Gigabit LAN / 8-Channel Sound / PCI-e 2.0 / VGA / HDMI	54,99,-*
A780VM-M2	AM2+ Socket / AMD 780V + SB700 / PCI-e 2.0 / 4x DDR2 Slot / OC ready / VGA Onboard	49,99,-*
A770M-A	AM2+ Socket / AMD770 + SB 600 Chipset/ Dual DDR2 800 / eSATA / Gigabit LAN / HT3.0 / PCI-e 2.0	37,99,-*
A740GM-M	AM2+ Socket / AMD740G + SB700 / VGA / Dual DDR2 800 / Gigabit LAN / DVI Out / PCI-e x16	38,99,-*
GF8200A	AM2+ Socket / 4x DDR2 Dual / PCI-e 2.0 HDMI / DVI / Gigabit LAN / RAID / VGA Onboard	54,99,-*
GF8100VM-M3	AM2+ Socket / 4x DDR2 Dual / Gigabit LAN / 8-Channel HD Sound / RAID / VGA Onboard	44,99,-*
GF7050M-M	AM2 Socket / 2x DDR2 Dual Channel PCI-e / 10/100 LAN / 6-CHannel Sound / RAID / VGA Onboard	34,99,-*
NFORCE9M-A	AM2+ Socket / 4x DDR2 Dual Channel PCI-e / Gigabit LAN / Hybrid SLI / 6-CHannel Sound / RAID	44,99,-*
GS7610 Ultra + 3.0GHz CPU	VGA Onboard 2x DDR Slots / PCI-e Slot / 6-Channel Sound Onboard	42,99,-*

NVIDIA. Grafikkarten

Modell	Beschreibung	Preis
N8400GS	NVIDIA GeForce 8400GS GPU / 256MB DDR Memory 64Bit Data Bus / TV-Out / VGA u. DVI-I / PCI-e	28,99,- Eur*
N9800GTX	NVIDIA GeForce 9800GTX GPU / Support DX10 / 512MB DDR3 Dual DVI-I Output / HDCP & HDTV Support/	168,99,- Eur*
N9800GT	NVIDIA GeForce 9800GT GPU / Support DX10 / 512MB DDR3 Game Bundle / HDMI Support / Passiver Kühler	116,99,- Eur*
N9600GT	NVIDIA GeForce 9600GT GPU / Support DX10 / 512MB DDR3 Dual-Link DVI Output / HDTV/HDCP / PCI-e 2.0	84,99,- Eur*
N8600GT	NVIDIA GeForce 8600 GPU / Support DX10 / 512MB DDR2 DVI-I Output / HDCP / 128Bit Data Bus	46,50,- Eur*
N9500GT	NVIDIA GeForce 9500GT GPU / Support DX10 / 512MB DDR3 NVIDIA PhysX-Ready / HDTV/HDCP/HDMI Support	53,99,- Eur*

Upgrade-Kit



- Mini-Tower (u. Abbildung)
- GS7610 + 3200 Athlon
- 1GB Arbeitsspeicher
- Lautloses Netzteil
- Lautloser Kühler



16,99,-*

AMD Sempron 3400+



16,99,-*

AMD 2.0GHz CPU (LE1150)

Fragen Sie einfach Ihren Fachhändler des Vertrauens nach unseren Produkten!

www.ecseurope.eu

Fachhändler:

Fusitec Electronics GmbH, 47228 Duisburg | Bodsch-Computer, 68512 Viernheim, www.bodsch-computer.de | Oase PC Shop, 29633 Münster, www.oasepcshop.de | CopmpuGate, 47506 Neukirchen-Vluyn, www.compugate.info | Perloxx GmbH, 21079 Hamburg, www.perloxx.de | Web-NF Computer, 25813 Husum, www.web-nf.de Dieter Kaiser IT, 56412 Großholbach, www.kaiser-it.net | HTP Gbr, 91550 Dinkelsbühl, www.vdk-internet.de | CompuGate, 45478 Mülheim, www.compugate.de | HD Computer, 10967 Berlin, www.hd-computer.de | Aurila Computer Shop, 99734 Nordhausen, www.aurila.de | KoCom Computersysteme GmbH, 33609 Bielefeld www.kocom-service.de | ABC, 76547 Sinzheim, www.abc-com.de | Computer Cash&Carry, 52062 Aachen, www.computer-cash-carry.de | NET and WIRE networking, 47137 Duisburg, www.netandwirde.de | EM Computer Discount, 45127 Essen, www.em-computer.de | Noracom, 10967 Berlin, www.noracom.de ACOM PC, 10717 Berlin, www.acom-pc.de | ComEasy Ltd. & Co. KG, 10715 Berlin, www.comeasy.de

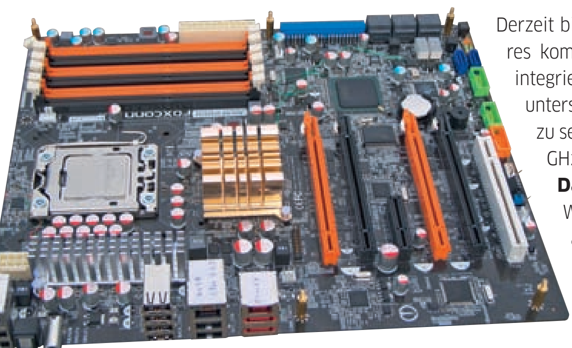
11/08

HARDWARE

NEWS | MARKTÜBERSICHT | TESTS | TIPPS | EINKAUFSFÜHRER

NEHALEM, X58

INTEL: DETAILS ZUR NEUEN CPU-GENERATION



Derzeit bieten Core-2-Prozessoren die beste Spieleleistung. Ende des Jahres kommt dessen Nachfolgereihe Nehalem. Diese verfügt über einen integrierten Speicher-Controller, der den neuen Triple-Channel-Modus unterstützt. Platinen mit dem passenden X58-Chipsatz haben daher bis zu sechs RAM-Bänke. Das erste Nehalem-Modell ist der Core i7 mit 3,2 GHz und vier Kernen.

Dank Hyperthreading stehen acht virtuelle Kerne zur Verfügung. Werden nicht alle vier echten Kerne genutzt (das gilt für praktisch alle aktuellen Spiele), schaltet die CPU zwei davon ab und übertaktet die übrigen Kerne. Während aktuelle Core-2-Modelle über zwölf MB L2-Cache verfügen, sind es beim Core i7 jedoch nur noch ein MB L2- sowie acht MB des langsameren L3-Caches.

Info: www.intel.de

SIDEWINDER X6

TOP-SPIELETASTATUR VON MICROSOFT

Auf der GC zeigte Microsoft die neue Tastatur X6. Wir haben ausführlich Probe gespielt und sind begeistert: Die relativ flachen Tasten bieten einen kurzen Reaktionsweg und einen angenehmen Anschlag. Zudem sind sie dank guter Beleuchtung stets optimal zu erkennen. An der linken Seite befinden sich sechs Zusatztasten, die Sie beispielsweise mit Makros belegen können. Ungewöhnlich ist jedoch, dass der Esc-Knopf nicht auf einer Linie mit der linken Shift- und der Tab-Taste liegt.

Wer mag, kann den separaten Ziffernblock auf der linken statt auf der rechten Seite anbringen oder komplett entfernen. So hat man etwa auf einer LAN-Party mehr Platz. Die beiden Drehregler an der Oberseite steuern Helligkeit und Lautstärke. Die Sidewinder X6 ist voraussichtlich ab Oktober für rund 70 Euro verfügbar.

Info: www.microsoft.de



EFI

DAS ERSTE KLICK-BIOS FÜR DEN PC

MSI hat eine erste Beta-Version des BIOS-Nachfolgers Efi samt Windows-ähnlicher Oberfläche veröffentlicht. Dabei ändernSie alle Optionen per Mausklick. So sollen die Grundfunktionen eines PC gerade für Anfänger einfacher zugänglich und verständlicher sein. Bei MSIs Efi-Version konnten wir sogar das BIOS direkt aktualisieren oder eine Sicherung der Festplatte wiederherstellen. Weitere Platinen mit Efi-Unterstützung sollen folgen.

Info: www.msi-computer.de

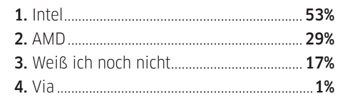

Daniel Möllendorf

„Ich konnte mich nicht entscheiden."

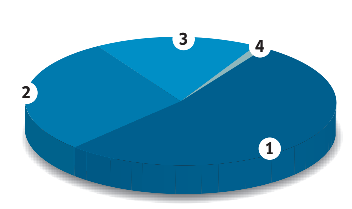
Wer dort war, kann es bestätigen: Die Games Convention bietet rückblickend stets erzählenswerte Erlebnisse. So konnte ich mich nicht entscheiden: Berichte ich von meinen ersten Erlebnissen mit **Far Cry 2**, **Crysis Warhead** sowie **Starcraft 2**? Verrate ich Details hinter den Kulissen unserer Standshow und erzähle, wie Kollege Olli noch bis in die Nacht vor der Abreise an unseren PCs geschraubt hat oder wie die Heckklappe unseres Transporters plötzlich offen stand, ohne dass ein Gewinnspielpreis verschwunden ist? Interessant sind natürlich auch die Hardware-Eindrücke von Mäusen, Headsets oder der X58-Platine, die Foxconns-Pressesprecher in seinem Koffer versteckt hatte. Ich freue mich jedenfalls, wenn man sich nächstes Jahr wiedersieht – hoffentlich in Leipzig!

UMFRAGE

Von welchem Hersteller stammt Ihre nächste CPU?



1. Intel **53%**
2. AMD **29%**
3. Weiß ich noch nicht **17%**
4. Via **1%**



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1.416]

NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

RAZER: 7.1-SPIELER-HEADSET

An Razers GC-Stand konnten wir das Megalodon ausprobieren. Das USB-Headset samt integriertem Sound-Chip simuliert virtuellen 7.1-Raumklang mit der Technik Maelstrom. Diese soll Audio-Berechnungen 800 Prozent schneller vornehmen als vergleichbare Techniken. Der Klang war bereits gut. Nur im Tieftonbereich hätten wir uns mehr Details gewünscht. Zudem liegt das Headset angenehm auf und drückt nicht. Die Beschichtung können Sie tauschen: Leder oder Velours. Das Megalodon soll Ende des Jahres für 140 Euro verfügbar sein.

Info: www.razerzone.de

ROCCAT-HEADSET AUSPROBIERT

Auf der GC konnten wir ein weiteres Headset Probe tragen: Das Kave von Roccat verfügt für 5.1-Klang über mehrere Lautsprecher in den Hörmuscheln. Diese sind mit einer Art Leder beschichtet und bieten sehr hohen Tragekomfort. Auch besonders große oder leicht abstehende Ohren sollten in den geräumigen Muscheln Platz finden. Im Klangtest gefiel uns der saubere Hochtonbereich. Der Bass war kräftig, aber noch etwas schwammig. Das Kave verbinden Sie per Klinkenstecker mit der Soundkarte. Es soll Ende des Jahres für weniger als 100 Euro verfügbar sein.

Info: www.roccat.de

BILLIG-GEFORCE 9400 GT

Nvidias neues Einsteigermodell kostet weniger als 50 Euro. Für Spiele ist es mit nur 16 Shader-Einheiten und 550/1.350/400 MHz (Chip/Shader/RAM) nicht geeignet. Kaufen Sie lieber die schnellere Radeon HD 3650 (ohne Hypermemory) für 40 Euro.

Info: www.nvidia.de

Von: Daniel Waadt / Marc Sauter

Sie suchen eine neue Mittelklasse-Grafikkarte? Dann stehen die Chancen derzeit nicht schlecht, ein Schnäppchen zu erwerben.



WAS IST

- **DIRECT X** Programmierschnittstelle, die u. a. allgemeinen Zugriff auf Grafikprozessoren gibt
- **SHADER-ALU** Arithmetic Logical Unit, berechnet innerhalb der GPU bei Grafikkarten die anfallenden Arithmetik-Aufgaben (Shader)

GUT UND GÜNSTIG | Die Leistung der neuen Mittelklasse-3D-Beschleuniger, die für unter 200 Euro zu haben sind, reicht für aktuelle Top-Titel voll aus.

Test: 10 neue Karten bis 200 Euro

Noch Anfang des Jahres war es schwierig, für unter 200 Euro eine spieletaugliche Grafikkarte zu erwerben. Durch den großen Konkurrenzdruck von AMD hat sich in diesem Bereich inzwischen sehr viel getan. Wir testen neue HD-4870/4850-Modelle und beleuchten die neuen Mittelklassekarten 9800 GTX+ und 9800 GT von Nvidia.

NEUES TESTVERFAHREN

Zuerst ein Hinweis zur neuen Wertungstabelle. Die wichtigste Änderung finden Sie im Bereich Leistung, die mit nun 60 Prozent in die Wertung einfließt. Entscheidend für die Leistungsnote der getesteten Produkte sind nur noch Benchmarks, die wir auf einem X48- und nicht mehr auf einem Nforce-System durchführen (Crysis, Call of Duty 4, Race Driver: Grid und Assassin's Creed).

Die gemessene Lautstärke, die Leistungsaufnahme und das Übertaktungspotenzial benoten wir jetzt im Bereich „Eigenschaften", der eine Gewichtung von 20 Prozent hat. Weiterhin werten wir hier, wenn ein Hersteller seine Grafikkarte mit höheren Taktraten ausliefert. Die Lautstärke messen wir nun aus einer Entfernung von einem halben Meter (bisher: ein Meter), um Unterschiede deutlich aufzuzeigen. Daher sind alte Sone-Angaben nicht mehr vergleichbar.

NEUE NVIDIA-CHIPS

Um im Bereich unterhalb von 200 Euro konkurrenzfähiger zu werden, entschloss sich Nvidia dazu, mit der Geforce 9800 GTX+ eine leicht aufpolierte 9800 GTX anzubieten. Deren Chip ist mit 738 MHz um neun Prozent höher getaktet als eine 9800-GTX-Standardkarte. Die Speicherbestückung (512 MB RAM) und der Speichertakt bleiben mit 1.100 MHz gleich. Neu ist auch die Geforce 9800 GT, die bezüglich Taktraten und Anzahl an Pixel-Shader-ALUs einer 8800 GT entspricht und wahlweise mit 512 oder 1.024 MB Speicher ausgeliefert wird. Bei der 8800 GT ist Vorsicht angesagt, denn einige Hersteller bieten auch Modelle mit nur 256 MB RAM an – für aktuelle Spiele ist das deutlich zu wenig.

TUL POWERCOLOR HD 4870

Tuls Radeon HD 4870 weicht vom Referenzdesign ab. So verwendet der Hersteller beispielsweise einen kaum regelbaren Zerotherm-Kühler (75 mm). Der Lärmpegel ist daher mit 4,7 bis 4,9 Sone sehr hoch. Die Kühlleistung ist allerdings akzeptabel, denn der Chip wird maximal 71 Grad warm. Tul taktet die HD 4870 mit 800/1.900 MHz etwas höher (Referenz: 750/1.800 MHz). Der Chip arbeitet damit am Limit, ein weiteres Übertakten ist nicht möglich. Dafür lässt sich der Speichertakt auf bis zu 2.240 MHz anheben. Die Ausstattung ist dagegen wenig umfangreich.

SAPPHIRE RADEON HD 4850 1 GB

Die mit 1.024 MB GDDR3-Speicher bestückte HD 4850 von Sapphire offenbart Schwächen beim Kühler. Zwar bleibt die Grafikchiptemperatur mit maximal 75 Grad im grünen Bereich, doch ein Lärmpegel von 5,3 Sone disqualifiziert diesen 3D-Beschleuniger für Silent-PCs. Dank der mitgelieferten Spiele und Programme wie Call of Juarez oder 3D Mark Vantage holt Sapphire dagegen mit der Ausstattung viele Punkte. Für eine Preis-Leistungs-Auszeichnung reicht es wegen des lauten Lüfters allerdings nicht.

ZOTAC GEFORCE 9800 GTX+

Die Standardversion der Geforce 9800 GTX+ von Zotak arbeitet mit 738 MHz Chip- und 1.102 MHz Speichertakt. Die Steuerung des 75-mm-Lüfters verrichtet gute Dienste und ist im 2D-Betrieb mit 0,5 Sone nahezu lautlos. Im Spieleeinsatz erhöht sich der Lärmpegel auf hörbare 2,9 Sone. Dank der etwas besseren Ausstattung platziert sich die 9800 GTX+ von Zotac vor den Karten von MSI und Asus.

MSI N9800GTX

Da MSI verstärkt übertaktete Grafikkarten anbieten will, hat man bei der N9800GTX PLUS-T2D512-OC den Takt im Vergleich zum Standard von 738/1.100 MHz auf 756/1.152 MHz angehoben. Zusätzlich können wir unser Testmuster problemlos auf 810/1.220 MHz übertakten. Leise ist der Lüfter vor allem unter Windows mit nur 0,5 Sone. Deutlich hörbar ist das Lüftergeräusch im 3D-Betrieb mit gemessenen 3,3 Sone. Zur Ausstattung gehören neben diversen MSI-Tools und Adaptern ein S-Video-Kabel. Die Garantiezeit liegt mit zwei Jahren im Durchschnitt.

ASUS EN9800GTX+ TOP

Mit 778 MHz Chip- und 1.173 MHz Speichertakt ist die EN9800GTX+ TOP von Asus die am höchsten getaktete Geforce 9800 GTX+ in unserem Test. Auch das beste Übertaktungsresultat gelingt mit der Asus-Karte (810/1.320 MHz). Die Kühlung fällt mit 68 Grad Celsius ähnlich aus wie bei den Modellen von Zotac und MSI – schließlich verwenden alle Karten den gleichen Nvidia-Referenzkühler. Auch der Lärmpegel beträgt ähnliche 0,5 Sone im 2D- und 2,9 Sone im 3D-Betrieb. Bei der Ausstattung jedoch spart Asus. Wem das weniger wichtig ist, der sollte trotzdem zu dieser hochgetakteten Grafikkarte greifen.

ZOTAC GEFORCE 9800 GT AMP-EDITION

Bei Zotacs AMP-Edition der 9800 GT fallen die Taktraten mit 702/999 MHz deutlich höher aus als Nvidias Referenzvorgaben (600/900 MHz). Der Kühler ähnelt dem Standardkühler, LEDs im Lüfter werten das Gesamtbild auf. Weniger positiv ist dagegen der Lärmpegel im 3D-Modus mit bis zu 5,2 Sone. Relativ leise ist die Karte nur unter Windows mit 1,0 Sone. Zur Ausstattung gehören das Spiel XIII Century Death or Glory sowie zahlreiche Adapter. Zotac gewährt wie auf alle Grafikkarten fünf Jahre Garantie bei Produktre-

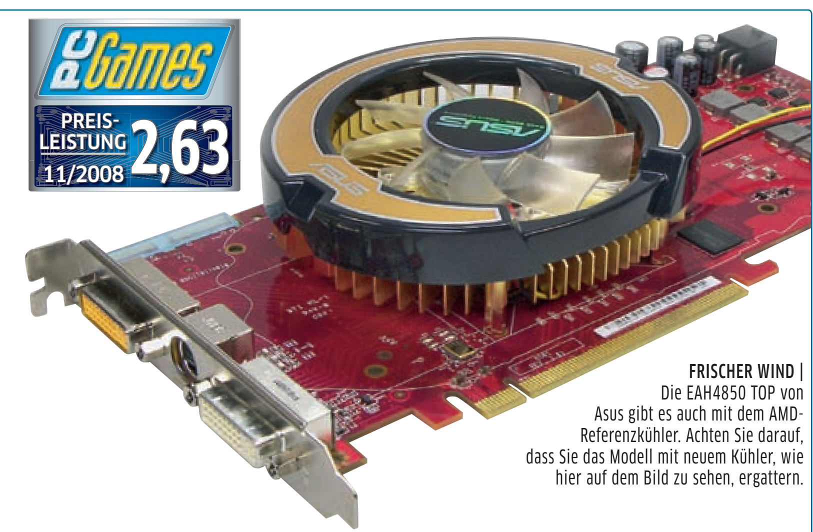
EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Asus EAH4850 TOP

Asus bietet mit der Radeon HD 4850 eine leise und spieletaugliche 3D-Karte an.

Das Kürzel TOP in der Produktbezeichnung der HD 4850 von Asus weist schon auf höhere Taktraten hin. Ausgeliefert wird die EAH4850 TOP mit einem Chiptakt von 680 MHz und einem Speichertakt von 1.050 MHz (Standard: 625/993 MHz). Damit kommt der 3D-Beschleuniger einer HD 4870 schon sehr nahe, die über einen Chiptakt von 750 MHz verfügt. Allerdings muss sich die HD 4850 mit GDDR3-Speicher zufriedengeben (HD 4870: GDDR5-RAM). Was die Anzahl an Pixel-Shader-ALUs und Vertex-Shader-Einheiten angeht, sind beide Chips gleich ausgestattet (800/160).

Der verwendete Asus-Kühler belegt aufgrund seiner Bauform einen zusätzlichen Steckplatz und verfügt über einen 75-Millimeter-Lüfter. Dieser ist temperaturgeregelt und erzeugt im 2D-Betrieb sehr leise 0,7 Sone und im 3D-Modus nicht störende 1,5 Sone. Mit VGA-Tools könnten Sie die Drehzahl aber weiter reduzieren, denn mit gemessenen 65 Grad Celsius fällt die Grafikchiptemperatur sehr niedrig aus. Daher müssen Sie sich auch beim Übertakten bezüglich der Kühlung wenig Gedanken machen. Unser Testexemplar schafft übrigens einen Grafikchiptakt von 780 MHz und befindet sich dann sogar über dem HD-4870-Niveau (Speicher: 1.140 MHz). Ausgestattet wird der 3D-Beschleuniger mit diversen Asus-Tools, einer Crossfire-Brücke sowie verschiedenen Adaptern (YUV, DVI-VGA und HDMI-DVI).



FRISCHER WIND | Die EAH4850 TOP von Asus gibt es auch mit dem AMD-Referenzkühler. Achten Sie darauf, dass Sie das Modell mit neuem Kühler, wie hier auf dem Bild zu sehen, ergattern.

Fazit: Dank der hohen Taktraten, der guten 3D-Performance und des leisen Lüfters haben wir die Asus EAH4850 TOP mit einem Spar-Tipp-Award ausgezeichnet. In unserer PC-Games-Benchmarksuite mit vier Spielen liegt die HD 4850 um durchschnittlich zwei Prozent vor der etwa gleich teuren Geforce 9800 GTX+. In hohen Auflösungen und mit hohen Qualitätseinstellungen sind beide Platinen gleich schnell. (dw)

Preis: € 170,- ■ Preis-Leistung: Gut ■ Gesamtnote: 2,63

gistrierung. Tortzdem erhalten Sie für etwas mehr Geld eine Radeon HD 4850, die im Durchschnitt um 25 Prozent schneller ist.

GAINWARD 9800 GT GOLDEN SAMPLE

Abweichend vom Nvidia-Referenzdesign verbaut der Hersteller auf der Rückseite der roten Platine RAM-Bausteine, da die Karte mit 1.024 MiByte RAM ausgestattet ist. Des Weiteren ist dieses Modell ab Werk höher getaktet und läuft mit 650/950 MHz anstatt mit 600/900 MHz. Der Kühler, der zwei Steckplätze belegt, ist leider nicht temperaturgesteuert und erzeugt hörbare, aber noch nicht störende 2,4 Sone. Im Vergleich zur günstigsten Geforce 9800 GT bezahlen Sie für den zusätzlichen Speicher rund 30 Euro mehr. Gerade auf lange Sicht könnte sich die Investition lohnen.

XPERTVISION 9800 GT SONIC

Mit einem Preis von gerade mal 100 Euro ist diese Geforce 9800 GT ein echtes Schnäppchen. An der Ausstattung jedoch spart Xpertvision, denn im Karton finden Sie lediglich das Spiel **Tomb Raider Anniversary** sowie einen DVI-VGA-Adapter. Mit 648/950 MHz ist die Sonic-Edition genauso hoch getaktet wie die Gainward-Grafikkarte. Auch die Chiptemperatur fällt mit 61 Grad Celsius identisch aus, wobei der Xpertvision-Lüfter mit 3,4 Sone deutlich lauter zu Werke geht, um die gleiche Kühlleistung zu erreichen – eine Lüftersteuerung gibt es leider nicht. Sollte Sie der laute Lüfter nicht stören, machen Sie mit der 9800 GT Sonic wenig falsch.

MSI N9500GT-MD512Z/D2

MSI spricht mit der N9500GT-MD512Z/D2 eher den Gelegenheitsspieler an, denn für aktuelle Spiele reicht die 3D-Leistung nur bedingt. Ohne Anti-Aliasing und anisotrope Filterung können Sie aber auch Titel wie **Call of Duty 4** und **Assassin's Creed** in 1.280 x 1.024 flüssig genießen. Bei den Anschlüssen lässt die MSI-Karte kaum Wünsche offen, denn neben einem VGA- und einem DVI-Anschluss hat der Hersteller auch einen HDMI-Ausgang verbaut. Störende Lüftergeräusche verhindert bei der MSI-Karte eine passive Heatpipe-Kühlung. Im 3D-Betrieb erhöht sich die GPU-Temperatur auf bis zu 91 Grad Celsius – kritisch ist dieser Wert aber dennoch nicht. Fazit: Wenn Sie eine Karte mit vielen Anschlüssen ohne Lüfter suchen, sind Sie mit diesem Modell gut bedient. ❑

FAZIT: GRAFIKKARTEN

Ein neues Intel-Testsystem statt eines Nvidia-Systems und der Catalyst 8.8 lassen die AMD-Grafikkarten deutlich besser aussehen als in älteren PC-Games-Benchmarks. AMD positioniert sich mit der HD 4870 vor der Geforce GTX 260 und auch die HD 4850 kann sich gegen Nvidias 9800 GTX+ und die deutlich günstigere 9800 GT durchsetzen.

Call of Duty 4

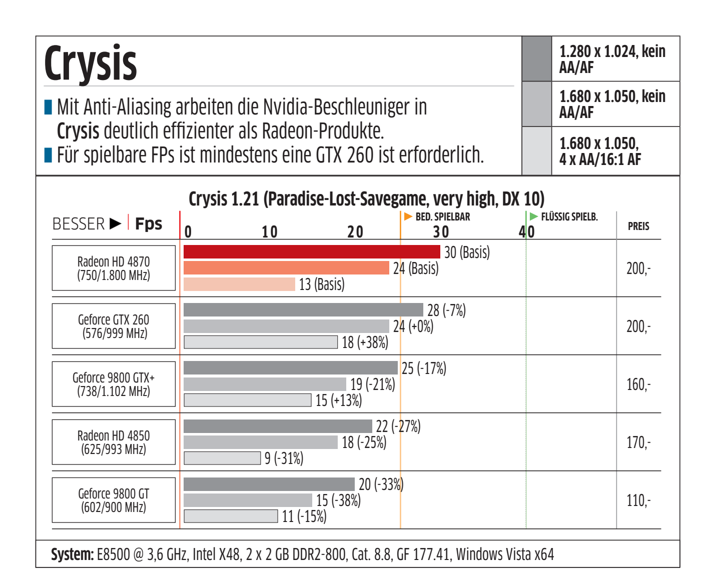
- Die GTX 260 ist nur in 1.920 x 1.200 knapp hinter der HD 4870.
- Ein Kopf-an-Kopf-Rennen gibt es auch zwischen der HD 4850 und der 9800 GTX+, wobei AMD die Nase vorn hat.

Call of Duty 4 v1.7, „Der Sumpf"-Spielstand

BESSER ► | Fps — ► BED. SPIELB. (30) — ► FLÜSSIG SPIELBAR (40)

Grafikkarte	1.280 x 1.024, 4 x AA/16:1 AF	1.680 x 1.050, 4 x AA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 4 x AA/16:1 AF	PREIS
Radeon HD 4870 (750/1.800 MHz)	73 (Basis)	65 (Basis)	58 (Basis)	200,-
Geforce GTX 260 (576/999 MHz)	73 (+0%)	65 (+0%)	57 (-2%)	200,-
Radeon HD 4850 (625/993 MHz)	63 (-14%)	54 (-17%)	48 (-17%)	170,-
Geforce 9800 GTX+ (738/1.102 MHz)	62 (-15%)	53 (-18%)	44 (-24%)	160,-
Geforce 9800 GT (602/900 MHz)	53 (-27%)	44 (-32%)	38 (-34%)	110,-
Geforce 9500 GT (550/800 MHz)	20 (-73%)	16 (-75%)	12 (-79%)	60,-

System: E8500 @ 3,6 GHz, Intel X48, 2 x 2 GB DDR2-800, Cat. 8.8, GF 177.41, Windows Vista x64



GRAFIKKARTEN

Produkt	Powercolor HD 4870	Radeon HD 4850 1 GB	EAH4850 TOP	Geforce 9800 GTX+	N9800GTX PLUS-T2D512-OC
Hersteller/Webseite	Tul (www.powercolor.com)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Asus (www.asuscom.de)	Zotac (www.zotac.com)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 200,-/gut	Ca. € 180,-/gut	Ca. € 170,-/gut	Ca. € 160,-/gut	Ca. € 170,-/befriedigend
Grafikchip; Codename	Radeon HD 4870; RV770	Radeon HD 4850; RV770	Radeon HD 4850; RV770	Geforce 9800 GTX+; G92	Geforce 9800 GTX+; G92
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	800/160	800/160	800/160	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shadertakt)	500/800 MHz	500/625 MHz	500/680 MHz	738/738/1.836 MHz	756/756/1.890 MHz
Speichertakt (2D/3D)	1.900/1.900 MHz (interner Takt)	991/991 MHz	1.050/1.050 MHz	1.102/1.102 MHz	1.152/1.152 MHz
Ausstattung (20%)	**3,11**	**2,41**	**2,99**	**2,76**	**2,99**
Speichermenge/Anbindung	512 MB (256 Bit)	1.024 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)
Speicherart	GDDR5	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Monitoranschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI
Videoanschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler	60-mm-Lüfter, RAM-Kühler	75-mm-Lüfter	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software/Tools	-	U. a. 3D Mark Vantage, Power DVD 7	Asus-Tools	-	MSI-Tools
Spiele-Vollversionen	-	U. a. **Call of Juarez**, **Dungeon Runners**	-	**XIII Century Death or Glory**	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Videokabel/Sonstiges	Crossfire-Brücke	HDMI-Kabel, Crossfire-Brücke	Crossfire-Brücke	-	S-Video-Kabel
Adapter	YUV, DVI-VGA, HDMI-DVI	YUV, DVI-VGA, HDMI-DVI, Composite	YUV, DVI-VGA, HDMI-DVI	YUV-Adapter, DVI-VGA, HDMI-DVI, SPDIF	YUV-Adapter, DVI-VGA, HDMI-DVI, SPDIF
Eigenschaften (20%)	**1,78**	**1,60**	**1,60**	**1,70**	**1,70**
Temperatur (3D)	71 °C (Grafikchip)	75 °C (Grafikchip)	65 °C (Grafikchip)	68 °C (Grafikchip)	69 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	4,7/4,9 Sone; 47/47 dB(A)	1,0/5,3 Sone; 31/51 dB(A)	0,7/1,5 Sone; 27/34 dB(A)	0,5/2,9 Sone; 26/41 dB(A)	0,5/3,3 Sone; 26/44 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	119/229 Watt (ganzer PC)	89/178 Watt (ganzer PC)	87/194 Watt (ganzer PC)	89/195 Watt (ganzer PC)	89/199 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung (Grafikchip/RAM)	800/2.240 MHz	680/1.080 MHz	780/1.140 MHz	780/1.220 MHz	810/1.220 MHz
Hardwaremonitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja	Vorhanden; ja	Vorhanden; ja	Vorhanden; ja	Vorhanden; ja
Leistung (60%)	**2,23**	**2,86**	**2,86**	**2,92**	**2,92**
Call of Duty 4 (Fps*)	73 (Standard)/65 (Qualität)/58 (Extrem)	63 (Standard)/54 (Qualität)/48 (Extrem)	63 (Standard)/54 (Qualität)/48 (Extrem)	62 (Standard)/53 (Qualität)/44 (Extrem)	62 (Standard)/53 (Qualität)/44 (Extrem)
Crysis (Fps*)	30 (Standard)/24 (Qualität)/13 (Extrem)	22 (Standard)/18 (Qualität)/9 (Extrem)	22 (Standard)/18 (Qualität)/9 (Extrem)	25 (Standard)/19 (Qualität)/15 (Extrem)	25 (Standard)/19 (Qualität)/15 (Extrem)
Assassin's Creed (Fps*)	58 (Standard)/54 (Qualität)/65 (Extrem)	51 (Standard)/46 (Qualität)/51 (Extrem)	51 (Standard)/46 (Qualität)/51 (Extrem)	54 (Standard)/46 (Qualität)/54 (Extrem)	54 (Standard)/46 (Qualität)/54 (Extrem)
Race Driver: Grid (Fps*)	79 (Standard)/73 (Qualität)/45 (Extrem)	72 (Standard)/60 (Qualität)/33 (Extrem)	72 (Standard)/60 (Qualität)/33 (Extrem)	63 (Standard)/47 (Qualität)/17 (Extrem)	63 (Standard)/47 (Qualität)/17 (Extrem)
FAZIT	Wertung: **2,31** + Höhere Taktraten − Stabilität (Furmark) − Lautes Lüftergeräusch	Wertung: **2,52** + 1 GB Speicher + Umfangreiche Ausstattung − In 3D sehr laut	Wertung: **2,63** + Höhere Taktraten + Vergleichsweise leise − Hoher Preis	Wertung: **2,65** + In 2D sehr leise + Gute Ausstattung − Nur Standardtakt	Wertung: **2,69** + Höhere Taktraten + In 2D sehr leise − GTX 260 kaum teurer

* Standard: 1.280 x 1.024, 1-8 x AA/1-16:1 AF; Qualität: 1.680 x 1.050, 1-8 x AA/1-16:1 AF; Extrem: 1.680 x 1.050 bzw. 1.920 x 1.200, 4-8 x AA/1-16:1 AF

GRAFIKKARTEN

Produkt	EN9800GTX+ TOP	Geforce 9800 GT AMP-Edition	9800 GT Golden Sample	9800 GT Sonic	N9500GT-MD512Z/D2
Hersteller/Webseite	Asus (www.asuscom.de)	Zotac (www.zotac.com)	Gainward (www.gainward.de)	Xpertvision (www.xpertvision.de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 160,-/gut	Ca. € 120,-/gut	Ca. € 130,-/gut	Ca. € 100,-/sehr gut	Ca. € 60,-/gut
Grafikchip; Codename	Geforce 9800 GTX+; G92	Geforce 9800 GT; G92	Geforce 9800 GT; G92	Geforce 9800 GT; G92	Geforce 9500 GT; G96
Pixelshader-ALUs/Vertexshader	128 (32 Vec4)/max. 128 (32 Vec4)	112 (28 Vec4)/max. 112 (28 Vec4)	112 (28 Vec4)/max. 112 (28 Vec4)	112 (28 Vec4)/max. 112 (28 Vec4)	32 (8 Vec4)/max. 32 (8 Vec4)
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shadertakt)	778/778/1.944 MHz	702/702/1.674 MHz	600/650/1.620 MHz	602/648/1.620 MHz	550/550/1.400 MHz
Speichertakt (2D/3D)	1.173/1.173 MHz	999/999 MHz	500/950 MHz	500/950 MHz	500/500 MHz
Ausstattung (20%)	**3,09**	**2,76**	**2,89**	**3,16**	**3,09**
Speichermenge/Anbindung	512 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	1.024 MB (256 Bit)	512 MB (256 Bit)	512 MB (128 Bit)
Speicherart	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	DDR2
Monitoranschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	HDMI, DVI, VGA
Videoanschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	-
Kühlung	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler	70-mm-Lüfter, RAM-Kühler	65-mm-Lüfter, RAM-Kühler	Passive Heatpipe-Kühlung
Software/Tools	Asus-Tools	-	Expertool	-	MSI-Tools
Spiele-Vollversionen	-	**XIII Century Death or Glory**	-	**Tomb Raider Anniversary**	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre	Gedruckt (englisch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Videokabel/Sonstiges	-	-	-	-	-
Adapter	YUV-Adapter, DVI-VGA	YUV-Adapt., DVI-VGA, HDMI-DVI, SPDIF	DVI-VGA, HDMI-DVI, SPDIF	DVI-VGA	DVI-VGA, SPDIF
Eigenschaften (20%)	**1,70**	**1,70**	**1,75**	**1,70**	**1,58**
Temperatur (3D)	68 °C (Grafikchip)	78 °C (Grafikchip)	61 °C (Grafikchip)	61 °C (Grafikchip)	91 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	0,5/2,9 Sone; 26/42 dB(A)	1,0/5,2 Sone; 30/48 dB(A)	2,4/2,4 Sone; 38/38 dB(A)	3,4/3,4 Sone; 42/42 dB(A)	Passive Kühlung
Leistungsaufnahme (2D/3D)	90/200 Watt (ganzer PC)	85/188 Watt (ganzer PC)	85/192 Watt (ganzer PC)	77/177 Watt (ganzer PC)	58/109 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung (Grafikchip/RAM)	810/1.320 MHz	760/1.120 MHz	780/1.080 MHz	760/1.120 MHz	570/530 MHz
Hardwaremonitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja	Vorhanden; ja	Vorhanden; nein	Vorhanden; nein	Vorhanden; passiv
Leistung (60%)	**2,92**	**3,42**	**3,42**	**3,42**	**4,90**
Call of Duty 4 (Fps*)	62 (Standard)/53 (Qualität)/44 (Extrem)	53 (Standard)/44 (Qualität)/38 (Extrem)	53 (Standard)/44 (Qualität)/38 (Extr.)	53 (Standard)/44 (Qualität)/38 (Extr.)	20 (Standard)/16 (Qualität)/12 (Extr.)
Crysis (Fps*)	25 (Standard)/19 (Qualität)/15 (Extr.)	20 (Standard)/15 (Qualität)/11 (Extr.)	20 (Standard)/15 (Qualität)/11 (Extr.)	20 (Standard)/15 (Qualität)/11 (Extr.)	7 (Standard)/5 (Qualität)/1 (Extrem)
Assassin's Creed (Fps*)	54 (Standard)/46 (Qualität)/54 (Extr.)	43 (Standard)/38 (Qualität)/42 (Extr.)	43 (Standard)/38 (Qualität)/42 (Extr.)	43 (Standard)/38 (Qualität)/42 (Extr.)	18 (Standard)/13 (Qualität)/15 (Extr.)
Race Driver: Grid (Fps*)	63 (Standard)/47 (Qualität)/17 (Extr.)	52 (Standard)/40 (Qualität)/15 (Extr.)	52 (Standard)/40 (Qualität)/15 (Extr.)	52 (Standard)/40 (Qualität)/15 (Extr.)	16 (Standard)/11 (Qualität)/4 (Extr.)
FAZIT	Wertung: **2,71** + Höhere Taktraten + In 2D sehr leise − Ausstattung	Wertung: **2,94** + Höhere Taktraten + Gute Ausstattung − In 3D sehr laut	Wertung: **2,98** + Höhere Taktraten + Gute Kühlung − Keine Lüftersteuerung	Wertung: **3,02** + Höhere Taktraten + Vergleichsweise günstig − Lüfter hörbar	Wertung: **3,87** + Lautlose Kühlung + Niedr. Stromverbrauch − 3D-Performance

* Standard: 1.280 x 1.024, 1-8 x AA/1-16:1 AF; Qualität: 1.680 x 1.050, 1-8 x AA/1-16:1 AF; Extrem: 1.680 x 1.050 bzw. 1.920 x 1.200, 4-8 x AA/1-16:1 AF





SASSENBACH.DE

Auto-Quartett spielen und einen NISSAN X-TRAIL gewinnen!

A1 NISSAN



Abb. zeigt X-TRAIL mit Sonderausstattung

Abbildung des NISSAN X-TRAIL ähnlich

X-TRAIL

Hubraum:	1.995 ccm
Leistung:	150 PS
Geschwindigkeit:	188 km / h
Verbrauch:	7,1 l / 100 km

Jetzt mitmachen:
www.autoscout24.de/
autoquartett



[1] Institut für Demoskopie Allensbach, ACTA 2007

AutoScout24 + ElectronicScout24 + FinanceScout24 + FriendScout24 + Immobili … TravelScout24

Europas großer Automarkt: www.autoscout24.de

Mit rund 1,8 Millionen Angeboten und über 4,6 Millionen potenziellen Autokäufern im Monat[1]

AUTO SCOUT 24

Wer scoutet, der findet.

WAS IST

- **MBR**
  Der Master Boot Record ist der erste Datenblock einer Festplatte und enthält die Partitionstabelle und den Bootloader.
- **PARTITION**
  Zusammenhängender Bereich eines physikalischen Datenträgers. Meistens als eigenständiges Laufwerk dargestellt.



ORDNUNG MUSS SEIN | Wer mehrere Betriebssysteme gleichzeitig nutzt, kommt um einen Bootmanager nicht herum.

Profi-Bootmanager

Von: Manuel Schulz

Die Nutzung verschiedener Betriebssysteme auf einem PC erfordert Platz und Planung. So gehen Sie am besten vor.

ARBEITSMATERIAL

- BOOT-US
  www.boot-us.de
- MOZILLA FIREFOX,
  www.mozilla.com/en-US/firefox
- MOZILLA THUNDERBIRD,
  www.mozilla.com/en-US/thunderbird

Der Einsatz eines alternativen Bootmanagers ist oftmals mit einigen Problemen verbunden. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, welche Vorteile die Benutzung von Boot-us & Co. bringt und wie Sie eventuell auftretende Fallstricke umgehen.

WER BRAUCHT ES?

Viele Anwender nutzen Windows Vista, vertrauen aber nach wie vor auf das bewährte XP oder auch Linux als (größtenteils fehlerfreies) Arbeitssystem. Zur Nutzung eines Dualboot-Rechners mit zwei Windows-Versionen ist der XP- bzw. Vista-eigene Bootmanager absolut ausreichend und aufgrund seines problemlosen Einsatzes durchaus zu empfehlen.

Erste Unzulänglichkeiten des Microsoft-Starters zeigen sich aber, wenn sich beispielsweise zu der Dualboot-Lösung auch noch die jeweiligen 64-Bit-Varianten gesellen. Hier schaltet sich zuerst der Bootmanager von Vista ein und bietet zunächst die Auswahl zwischen den beiden „neuen“ Microsoft-Varianten und dem Start der „Früheren Windows-Version“. Wenn Sie hier letzteren Eintrag wählen, kommt der XP-eigene Bootmanager zum Zug, der Ihnen wiederum die Wahl zwischen zwei Versionen lässt. Dies mag auf den ersten Blick nicht weiter schlimm erscheinen. Spätestens jedoch, wenn aus Windows XP heraus ein unbeaufsichtigter Neustart erfolgen soll und im Anschluss das Vista-Logo erscheint, ist es mit der Toleranz bezüglich dieses Bootmanagers nicht mehr allzu weit her.

Hinzu kommt, dass sich bestehende Windows-Installationen gegenseitig „sehen“ können, also bei der beschriebenen Konfiguration vier Laufwerksbuchstaben „verbrauchen“. Wer viele Partitionen auf seinem PC und zusätzlich einige verbundene Netzwerkordner in Gebrauch hat, wird sich daher eine Möglichkeit wünschen, alle Systempartitionen – abgesehen von der gerade aktiven – zu „verstecken“. Hierzu bieten sich alternative, plattformübergreifende Bootmanager wie beispielsweise Grub oder Boot-us geradezu an.

GRUNDLAGEN

Bevor Sie mit der Installation von Windows und dem Einrichten eines Bootmanagers beginnen, sollten Sie sich zunächst Gedanken über die spätere Aufteilung (Partitionierung) Ihrer Festplatte machen. Pro Datenträger sind maximal vier primäre Partitionen möglich. Dies können wahlweise vier primäre oder auch eine primäre und eine erweiterte Partition sein (in der weitere logische Laufwerke liegen). Wie Sie die Aufteilung vornehmen, bleibt letztendlich Ihnen überlassen, da sowohl die neueren Versionen von Windows als auch Linux (Ubuntu) problemlos von einem logischen Laufwerk aus starten können. Die Installation eines Betriebssystems in eine primäre Partition ist also – im Gegensatz zu früheren Windows-Versionen – nicht mehr zwingend nötig. In unserem Testaufbau mit zwei Vista- und zwei XP-Installationen haben wir uns für eine Variante mit vier

primären Partitionen entschieden (siehe Kasten „Bootmanager einrichten"). Planen Sie zusätzlich ein Laufwerk ein, das als gemeinsame Schnittstelle und Datenlager zwischen den verschiedenen Betriebssystemen dient. Auf diese Weise umgehen Sie das ständige Synchronisieren Ihrer Daten und können beispielsweise auch E-Mails und Lesezeichen unabhängig vom gerade gestarteten System nutzen.

ARBEITEN MIT DER ANWENDUNG BOOT-US

Beginnen Sie zunächst mit der Installation des ersten Betriebssystems auf einer leeren Festplatte. Erstellen Sie während des Windows-Setups eine (primäre) Partition und lassen Sie den Rest der Platte frei. Nachdem Sie Windows erfolgreich installiert haben, spielen Sie direkt Boot-us auf und verstecken die soeben eingerichtete Partition. Wichtig: Installieren Sie jedoch noch nicht den Bootmanager! Starten Sie nun den Rechner neu und fahren Sie mit der Installation des nächsten Betriebssystems von dem entsprechenden bootfähigen Datenträger fort. Hier nutzen Sie dann den nächsten freien Speicherbereich zur Erstellung einer neuen Partition. Führen Sie diese Schritte so lange durch, bis sich alle gewünschten Betriebssysteme (OS) auf Ihrem PC befinden.

Wenn auch das letzte OS seinen Weg auf Ihre Festplatte gefunden hat, starten Sie Ihren Rechner im Anschluss nicht neu, sondern wählen nach dem Verstecken der Partition in Boot-us die Option „Bootmanager" – „Installieren". Im folgenden Fenster legen Sie fest, welche der Partitionen fortan beim Start des Rechners angezeigt werden sollen. Setzen Sie die gewünschten Haken und ändern Sie gegebenenfalls die Namen, um die Betriebssysteme auseinanderhalten zu können. Nun folgen weitere Konfigurationseinstellungen, zum Beispiel die Möglichkeit, einzelne Partitionen mit einem Passwortschutz zu versehen. Somit eignet sich das Hilfsprogramm auch sehr gut als Kindersicherung.

Besondere Aufmerksamkeit sollten Sie dem dritten Einrichtungsschritt zukommen lassen. Hier bieten sich Ihnen verschiedene Optionen zum Verstecken der Partitionen. Beachten Sie, dass bei Auswahl der zweiten Möglichkeit alle primären Partitionen, außer derjenigen, von der gestartet (gebootet) wurde, verschwinden. Dies betrifft auch primäre Datenpartitionen, die sich auf anderen Festplatten befinden. Sie sollten daher entweder bei allen Laufwerken (abgesehen von der Systemplatte) mit erweiterten Partitionen und darin enthaltenen logischen Laufwerken arbeiten. Alternativ wählen Sie mit der siebten Option die Experteneinstellungen, die Ihnen mehr Handlungsspielraum bieten. Im letzten Schritt vor der eigentlichen Installation können Sie dann auswählen, ob der Bootmanager in den MBR oder auf ein externes Medium geschrieben wird. Wenn Sie das Programm zum ersten Mal einsetzen oder nur testen wollen, raten wir zu letzterer Option. Nun können Sie Boot-us installieren und sind fortan von den eingangs erwähnten Problemen befreit.

MOZILLA-PRODUKTE GEMEINSAM NUTZEN

Firefox und Thunderbird erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Der Einsatz auf Systemen mit mehreren Betriebssystemen ist allerdings mit einigen Schwierigkeiten bezüglich des Datenabgleichs verbunden. Durch einen einfachen Trick klappt das aber dennoch.

Kopieren Sie dazu zunächst das komplette Profilverzeichnis von beiden Programmen in separate Ordner auf der bereits erwähnten zusätzlich angelegten Datenpartition. Sie finden die Profile im Regelfall unter „Anwendungsdaten" Ihres Benutzerprofils auf Laufwerk C:\. Suchen Sie anschließend – ebenfalls auf dieser Partition – die Datei „profiles.ini" und ändern Sie die Variable „Path" beliebig ab. Wichtig ist, dass Firefox bzw. Thunderbird den entsprechenden Pfad zum ursprünglichen Profil nicht mehr findet. Starten Sie nun den Profilmanager unter „Start" – „Ausführen" mit „firefox -p" und erstellen Sie ein neues Benutzerprofil. Geben Sie dann unter „Ordner wählen" den Pfad zum entsprechenden Verzeichnis auf Ihrem gemeinsam genutzten Datenlaufwerk an.

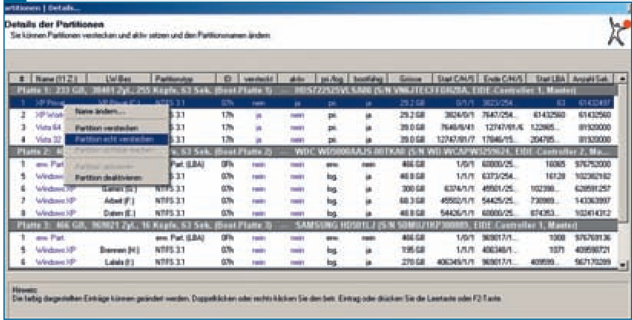
Wiederholen Sie diese Schritte auch für Thunderbird und auf allen anderen installierten Betriebssystemen. Beachten Sie dabei, dass die Mozilla-Programme nach der Installation erst einmal gestartet werden müssen, um ein Profil zu erzeugen. Nachdem Sie diese Einstellungen auf allen Windows-Installationen vorgenommen haben, können Sie fortan die beiden Mozilla-Programme systemübergreifend nutzen. ❑

BOOTMANAGER EINRICHTEN

Unsere Anleitung zeigt, wie Sie mithilfe des Bootmanagers Boot-us jeweils zwei Vista- und zwei XP-Installationen einfach verwalten können.

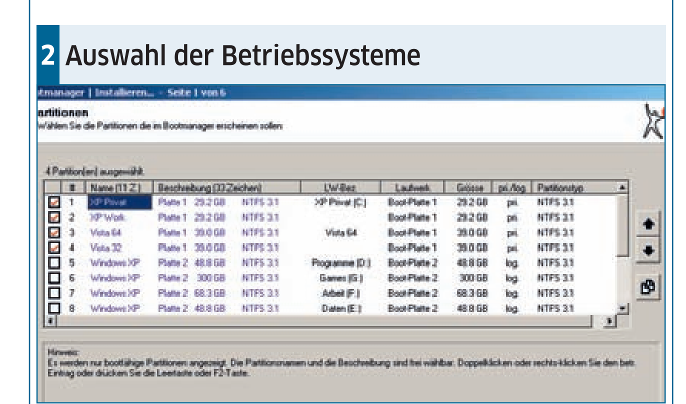


1 Die Betriebssysteme installieren und verstecken



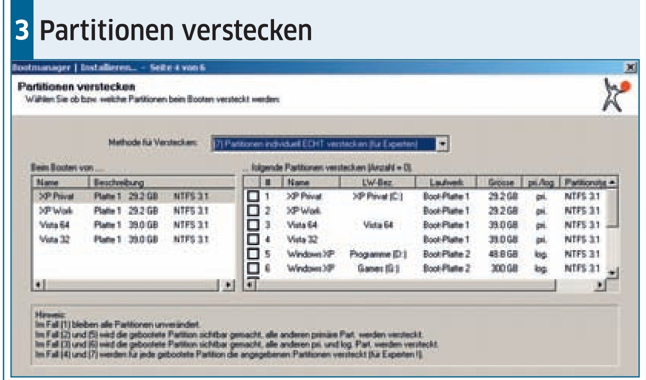
Direkt nach der Installation des Betriebssystems sollten Sie die entsprechende Partition verstecken, damit keine Windows-Bootmenüs angelegt werden.

2 Auswahl der Betriebssysteme



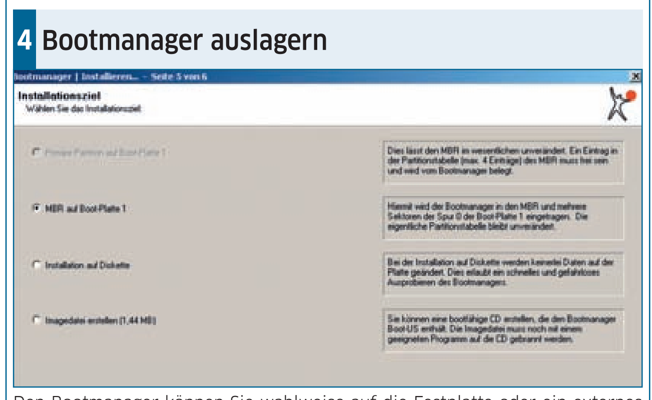
Während der Installation des Bootmanagers können Sie auswählen, welche Partitionen später im Bootmenü erscheinen sollen.

3 Partitionen verstecken



Dieser Einrichtungsschritt legt die spätere Sichtbarkeit der gebooteten Partitionen fest und ist daher besonders wichtig.

4 Bootmanager auslagern



Den Bootmanager können Sie wahlweise auf die Festplatte oder ein externes Medium installieren. Zu Testzwecken empfiehlt sich die Image-Datei.







Hardware-Kategorie: Komplett-PC

E-Bug Wielander „Morgenstern“ 1Z43N Quad

Wielander-typisch ist das Gehäuse, ein Silverstone TJ05, in schlichtem Schwarz gehalten. Darüber hinaus bietet es mit seiner Tiefe von 60 Zentimetern mehr Platz als herkömmliche Gehäuse für die Hardware. Unter dem Seitenteil kommt daher auch ein sehr aufgeräumtes System mit einer minimalen Kabelverlegung zum Vorschein.

Die Spieleleistung des Komplettsystems fällt dank der sehr schnellen Grafikkarte und des flotten Vierkernprozessors beachtlich aus. In 3D Mark 2006 erreicht der Rechner sehr gute 14.870 Punkte. Da E-Bug keine Silent-Komponenten einbaut, beträgt die Lautstärke unter Windows hörbare, aber noch nicht störende 2,2 Sone. Im Spielebetrieb steigt die Lautstärke auf 2,4 Sone an – das ist ebenfalls noch akzeptabel. Der Stromverbrauch ist mit 210 Watt (Windows) und 310 Watt (3D) typisch für einen Spiele-PC.

Fazit: Die Leistung des Morgenstern ist gut und die puristische Ausstattung ganz auf den Spielebetrieb ausgerichtet. Aus Gründen der Datensicherheit empfehlen wir allerdings, eine zweite Festplatte nachzurüsten. Insgesamt erwerben Sie einen soliden, wenn auch etwas lauten PC zu einem fairen Preis. (lc) ❑

ÜBERSICHT: KOMPONENTEN

Prozessor:	Core 2 Quad Q9450 (2,67 GHz)
Chipsatz:	Nvidia 780i SLI
Speicher:	2 x 2.048 MB (DDR2-800)
Grafikkarte:	xfx Geforce 280 GTX, 1.024 MB Videospeicher (Chip: 640 MHz, Speicher: 1.200 MHz)
Festplatte:	Samsung Spinpoint F1 (1.000 GB, SATA 3)
Garantie:	2 Jahre (Pick-up)

Wielander „Morgenstern“ 1Z43N Quad

Hersteller: **E-Bug**	Ausstattung:	**1,91**
Web: **www.e-bug.de**	Eigenschaften:	**1,27**
Preis: **Ca. € 1.700,-**	Leistung:	**2,23**
Preis-Leistung: **Gut**		

+ Spieleleistung
+ Erweiterbarkeit
+ Systemaufbau/Blu-ray-Laufw.
− Lautstärke

WERTUNG 1,97

Hardware-Kategorie: Eingabegerät

NZXT Avatar

Das Erstlingswerk des Gehäusespezialisten NZXT im Bereich Eingabegeräte arbeitet mit einem optischen 2.600-Dpi-Sensor, der auf etablierter LED-Technik basiert. Die Dpi-Rate stellen Sie über zwei Tasten hinter dem Rad ein. Es stehen 600, 1.200, 1.800 und 2.600 Dpi zur Auswahl, eine LED links auf der Maus gibt jederzeit die aktuell gewählte Dpi-Stufe an. In den unteren Dpi-Stufen erlaubt sich die Avatar auch bei maximaler Beschleunigung und Bewegungsgeschwindigkeit keine Schwächen. In der maximalen Dpi-Stufe (2.600) kommt es im Grenzbereich zu Abtastungsproblemen, das hat ungenaue Mausbewegungen zur Folge. Allerdings ist dies eher ein theoretischer Kritikpunkt, da die Bewegungsgeschwindigkeit von High-Sense-Spielern deutlich unter der von uns genutzten maximalen Beschleunigung und Bewegungsgeschwindigkeit liegt.

In puncto Ergonomie scheidet die Avatar die Geister. Ein Teil unserer Redakteure findet die sehr lange Form angenehm, wobei andere Kollegen mit der Linienführung der Maus nicht zufrieden sind. Hinter dem Mausrad befinden sich zwei weit herausragende Knöpfe zur Dpi-Umschaltung. Der Druckpunkt ist knackig, allerdings liegt der hintere Knopf ergonomisch nicht perfekt. Darüber hinaus besitzt die Maus zwei schlecht positionierte Seitentasten – je eine links und rechts.

Fazit: Für einen „Erstling“ ist die Avatar gut gelungen. In Sachen Leistung braucht sie den Vergleich mit aktuellen Mäusen nicht zu scheuen. Ein Problem könnte der Startpreis von 45 Euro darstellen – in dieser Preisklasse ist das Ausstattungspaket der Konkurrenz prall gefüllt und in Preisregionen deutlich unter 45 Euro gibt es Mäuse mit identischer Ausstattung und gleicher Präzision. (lc) ❑

Avatar

Hersteller: **NZXT**	Ausstattung:	**2,39**
Web: **www.caseking.de**	Eigenschaften:	**1,73**
Preis: **Ca. € 45,-**	Leistung:	**1,50**
Preis-Leistung: **Gut**		

+ Ergonomie
+ Präzision
− Sensorprob. im Grenzbereich
− Position der Seitentasten

WERTUNG 1,72

Hardware-Kategorie: Eingabegerät

Razer Salmosa

Die puristisch ausgestattete Salmosa ist im Vergleich zu anderen Razer-Mäusen sehr kompakt und angenehm unspektakulär, da der Hersteller auf Leuchteffekte verzichtet hat. Herausgekommen ist eine Drei-Tasten-Maus, die sich für Rechts- und Linkshänder eignet. Trotz der geringen Größe liegt sie angenehm und sicher in der Hand und auch den ansonsten sehr leichten Auslösedruck der Haupttasten hat Razer etwas angehoben. Dieser fällt zwar immer noch relativ leicht aus, die Gefahr, die Haupttasten zufällig auszulösen, ist bei diesem Modell allerdings eher gering. Ein weiterer Pluspunkt ist das 2-Wege-Mausrad. Die Rasterung ist klar definiert, ohne zu prominent zu sein, dabei aber noch so genau, dass Sie beispielsweise bei mehreren Waffen im 3D-Shooter-Arsenal auf Anhieb einen Wechsel zur übernächsten Waffe sicher umsetzen können. Der knackige Druckpunkt liefert ebenfalls ein gutes Feedback. Mit rund 70 Gramm Gewicht ist die Salmosa zudem ein echtes Leichtgewicht.

Die Razer Salmosa verfügt über den gleichen 1.800-Dpi-Sensor wie die bereits getestete Razer Diamondback 3G, die in der letzten Marktübersicht (PC Games 10/2008) in puncto Preis-Leistung sehr gut abgeschnitten hat. Dementsprechend leistet sich auch die Salmosa keine Schwächen in unseren Spiele-Praxistests – egal ob im Low- oder im High-Sense-Betrieb, die Bewegungen der Maus werden ohne Aussetzer oder Ungenauigkeiten umgesetzt.

Fazit: Ein wirklich wünschenswertes Feature bei der Maus wäre zumindest eine zusätzliche Seitentaste gewesen. So hat Razer eine echte Puristen-Maus im Stall, die der nur fünf Euro teureren Diamondback bei der Ausstattung deutlich unterlegen ist. (lc) ❑

Salmosa

Hersteller: **Razer**	Ausstattung:	**2,80**
Web: **www.razerzone.com**	Eigenschaften:	**1,93**
Preis: **Ca. € 30,-**	Leistung:	**1,30**
Preis-Leistung: **Gut**		

+ Präzision
+ Ergonomie
+ Preis
− Ausstattung

WERTUNG 1,73



Hardware-Kategorie: Eingabegerät

Fanatec Porsche 911 Turbo Wheel

Das Edel-Lenkrad im Porsche-Design ist mit einem Durchmesser von 30 Zentimetern deutlich größer als Logitechs G25 mit 27 Zentimetern. Trotzdem liegt es gut in der Hand und die acht Tasten – Logitech bietet lediglich zwei Knöpfe – befinden sich gut positioniert in Daumenreichweite. Die Pedaleinheit beider Geräte verfügt über Gas, Bremse und Kupplung. Positiv: Das Lenkrad und die Pedale des 911 Turbo Wheels werden kabellos angesprochen – für den Betrieb sind nur ein Stromkabel zum Lenkrad und ein kurzes Anschlusskabel zur Schalteinheit nötig. Die Tischbefestigung fällt solide aus und dank der Schnellspanner können Sie das Lenkrad problemlos wieder abbauen.

Zum Lieferumfang gehören neben zwei mit einer doppelten Metallverstrebung am Lenkrad befestigten Schalteinheiten (Schaltkulisse und sequenziell) auch zwei Plastiklaschen, mit deren Hilfe sich das Porsche Wheel auf dem Schoß einsetzen lässt. In der Praxis sind alle Eingaben sehr präzise und werden ohne Latenz umgesetzt. Vor allem das sehr real wirkende Force Feedback ist eine Klasse für sich. Beim G25 spürt man öfter die Mechanik und die „Körnung" bei leichten Bewegungen. Das Fanatec besitzt zusätzlich einen Profilspeicher im Lenkrad, der die Möglichkeit bietet, ohne Software beispielsweise den Lenkradius und das Force-Feedback-Verhalten einzustellen. Weniger gelungen sind die sehr straffen Schaltknöpfe hinter dem Lenkrad.

Fazit: In der Summe schlägt das Porsche 911 Turbo Wheel den Konkurrenten von Logitech – vor allem in Sachen Force Feedback und Pedalergonomie punktet das Gerät. Falls Geld für Sie keine Rolle spielt, greifen Sie zum 911 Turbo Wheel für circa 300 Euro. (lc) ❑

Porsche 911 Turbo Wheel

Hersteller: **Fanatec**	Ausstattung:	**1,35**
Web: **www.fanatec.de**	Eigenschaften:	**1,60**
Preis: **Ca. € 300,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	**1,70**

+ Force Feedback
+ Präzision
+ Lenkrad/Pedaleinheit drahtlos
– Preis/Schaltwippen

WERTUNG 1,61

Hardware-Kategorie: DDR2-1066-Speicher

Vitesta Extreme Edition DDR2-1066

In übersichtlichen Listen halten die Aufkleber auf den zwei roten Modulen samt spiegelndem Rennstreifen alle wichtigen Infos bereit: Das A-Data-2-GB-Pärchen soll im DDR2-1066-Modus mit den Latenzen 5-5-5-15 bei 2T Command-Rate laufen. Zudem gibt der Hersteller das Kit für 2,2 bis 2,3 Volt frei. Damit diese Werte automatisch eingestellt werden, unterstützen die Module Overclocking-Profile per EPP („SLI-ready memory") für Mainboards mit Nforce-680i-SLI- oder Nforce-780i-SLI-Chipsatz. Leider ist das DDR2-1066-Profil laut CPU-Z v1.46 nicht korrekt programmiert: Es gibt lediglich die Latenzen 5-6-6-15, 2T anstelle von 5-5-5-15, 2T vor. Stellen Sie die Werte daher manuell ein.

Das Paar verfügt zudem über ein zweites EPP-Profil, das DDR2-800 mit den Timings 4-4-4-12, 2T und 2,0 Volt vorsieht. Die niedrigen Latenzen bewältigte es auf unserer P35-Testplatine Asus Blitz Formula im DDR2-800-Modus mühelos – weder Prime 95 noch Memtest 86+ v2.00 zeigten Fehler an. Im DDR2-1066-Betrieb lief das Kit wie vom Hersteller garantiert mit 2,3 Volt und den Latenzen 5-5-5-15, 2T stabil. Sobald wir die CAS-Latenz auf 4 reduzierten, startete das System nicht mehr – das gilt für die meisten 2.048-MB-Riegel. Im Übertaktungstest waren mit den Latenzen 5-5-5-18 sowie 2T und 2,3 Volt sogar 550 MHz (DDR2-1100) möglich. Noch mehr Spannung brachte keinen Vorteil.

Fazit: Zum günstigen Preis von 85 Euro bietet A-Datas Duo mit zweimal 2.048 Megabyte ein gutes Übertaktungsergebnis sowie eine schicke Optik. Chaintechs Vier-GB-Kit Apogee GT kostet jedoch fünf Euro weniger, lässt sich ebenso gut übertakten und verfügt über eine aufwendigere Kühlung. (dm) ❑

Vitesta EE AD21066E002GMU

Hersteller: **A-Data**	Ausstattung:	**2,00**
Web: **www.oc-wear.de**	Eigenschaften:	**1,65**
Preis: **Ca. € 85,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	**1,57**

+ Niedriger Preis
+ Hohe Spannung möglich
+ DDR2-1120 stabil
– EPP-Latenzen falsch

WERTUNG 1,67

Kategorie: Software, Web-Browser

Google Chrome

Die minimalistische und auf die wichtigsten Funktionen beschränkte Benutzeroberfläche des neuen Google-Browsers ist besonders für kleine Notebook-Bildschirme praktisch, da mehr Platz für die Webseiten-Darstellung übrig bleibt. Samt Tab-Leiste benötigt die Oberfläche nur eine Höhe von 78 Pixel (IE 7: 90 Pixel; Firefox 3: 104 Pixel).

Um die Leistung einzuschätzen, führen wir eine Reihe von Tests mit Test-Webseiten (Acid-Test) durch. Die ersten beiden Acid-Tests besteht Chrome wie die Konkurrenz (Ausnahme Internet Explorer) tadellos. Beim Acid-3-Test landet Chrome mit 76 von 100 möglichen Punkten auf dem zweiten Platz hinter Opera (83 Punkte). Knapp dahinter liegen Safari (75 Punkte) und Firefox (71 Punkte). Unsere Testseite pcgames.de lädt Chrome in 1,5 Sekunden. Firefox und Opera schneiden mit nur 0,9 Sekunden besser ab. Deutlich länger benötigen Safari (2,5 Sekunden) und der Internet Explorer (2,8 Sekunden)

Beim Speicherverbrauch ist Chrome nicht sparsam. Fünf geöffnete Webseiten verursachen eine Speicherauslastung von 113 MB (Vergleich: Safari 103 MB, Firefox 52 MB.) Bei Javascript-Anwendungen – wir testeten unter anderem mit der V8 Benchmark Suite Version 1 – lässt Chrome die Konkurrenz allerdings hinter sich. Auch beim Sun Spider Javascript Benchmark führt Chrome die Tests in nur 1.512 Millisekunden aus, während Safari 3.492 Millisekunden und der Internet Explorer 23.165 Millisekunden benötigen.

Fazit: Beim optisch wenig ansprechenden Google-Browser Chrome steht Funktionalität im Vordergrund. Die Performance überzeugt – vor allem Javascript-Anwendungen laufen deutlich schneller als bei der Konkurrenz. Uneingeschränkt empfehlen können wir die Beta-Version von Chrome nicht. Es häufen sich die Meldungen über Sicherheitslücken und ein großer Nachteil gegenüber Firefox ist der fehlende Support für Add-ons. (dw) ❑

Google Chrome

Hersteller: **Google** Web: **www.google.de/chrome**

BETATEST: KEINE WERTUNG

Hardware-Referenzen



Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten mit älteren Chipsätzen.
* Durchschnittswert aus **Call of Duty 4** und **Unreal Tournament 3** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich
**** Neue Messmethode: Durchschnittswert aus **Call of Duty 4**, **Crysis**, **Assassin's Creed** und **Race Driver: Grid**

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 85,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
MSI N280GTX-T2D1G Super OC	ca. € 370,-	Geforce GTX 280	1.024 DDR3	700/1.150 MHz	240/max. 240	0,9/5,5 Sone	99,7 Fps	89,3 Fps	1,99
Leadtek Geforce GTX 260	ca. € 230,-	Geforce GTX 260	896 DDR3	576/999 MHz	192/max. 192	1,0/1,9 Sone	98,5 Fps	76,5 Fps	2,03
Zotac Geforce 9800 GX2	ca. € 380,-	Geforce 9800 GX2	2x 512 DDR3	602/999 MHz	2x 128/2x 128	0,9/3,9 Sone	86 Fps	83,5 Fps	2,15**
▶ Powercolor Radeon HD 4870	ca. € 200,-	Radeon HD4870	512 DDR5	800/1.900 MHz	800/160	0,4/1,9 Sone	60 Fps****	54 Fps****	2,31
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 180,-	Geforce 9800 GTX	512 DDR3	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	95,4 Fps	61,9 Fps	2,39**
Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 160,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	95 Fps	57 Fps	2,56**
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 140,-	Geforce 8800 GTS	512 DDR3	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	95,2 Fps	57,9 Fps	2,59**
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 110,-	Geforce 9600 GT	512 DDR3	725/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	90,7 Fps	48 Fps	2,60**
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 140,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	93,5 Fps	53,2 Fps	2,62**
Asus EAH4850 TOP	ca. € 170,-	Radeon HD 4850	512 DDR4	680/1.050 MHz	800/160	0,2/1,7 Sone	52 Fps****	48,2 Fps****	2,63
Zotac Geforce 9800 GTX+	ca. € 160,-	Geforce 9800 GTX+	512 DDR5	738/1.102 MHz	128/max. 128	0,5/2,9 Sone	51 Fps****	42 Fps****	2,65
Sapphire Radeon HD 4870	ca. € 200,-	Radeon HD 4870	512 DDR5	750/1.800 MHz	800/160	0,3/2,7 Sone	81 Fps	56 Fps	2,75**
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 300,-	Radeon HD 3870 X2	2x 512 DDR3	860/931 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	2,93**
Gainward 9800 GT Golden Sample	ca. € 130,-	Geforce 9800 GT	1.024 DDR3	650/950 MHz	111/max. 112	2,4/2,4 Sone	42 Fps****	34,2 Fps****	2,98
MSI R4850-T2D512	ca. € 140,-	Radeon HD 4850	512 DDR4	625/993 MHz	800/160	0,2/1,7 Sone	78 Fps	45,5 Fps	3,00
Gecube GC-XHD3870XTG4-E3	ca. € 110,-	Radeon HD 3870	512 DDR4	797/993 MHz	320/320	0,3/4,0 Sone	76,6 Fps	31,4 Fps	3,25**
Sapphire HD3850 Ultimate	ca. € 85,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 [1,1 ns]	669/828 MHz	320/320	Passiv	74 Fps	25 Fps	3,29**

MAINBOARDS

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, alle Pentium- und Celeron-CPUs

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Striker 2 Extreme	ca. € 290,-	790i Ultra SLI	0402/1.02G	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,36
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 160,-	X48	F6/1.1	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP35-DS4	ca. € 110,-	P35	F2/2.1	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
▶ Asus P5Q Pro	ca. € 100,-	P45	0506/1.03G	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI X48 Platinum	ca. € 200,-	X48	2.1B4/1.0	1	x16 (4), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Gigabyte EP45-DS5	ca. € 160,-	P45	F5/1.0	2	x16 (1), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	10x SATA, 3x Firewire, Dual-BIOS	Noch Probl.	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
Gigabyte P35-DS3	ca. € 80,-	P35	F4/1.0	3	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
MSI P45 Neo3	ca. € 85,-	P45	1.1/1.0	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,53
Asrock Penryn1600LIX3-WiFi	ca. € 95,-	Nforce 680 SLI	1.10/1.03	2	x16 (3), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, WLAN	Gut	Heatpipe	Kein MDT (800)	Bestanden	1,94
Asrock Wolfdale1333-GLAN/M2	ca. € 35,-	945GC	1.20/2.01	2	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,38

Sockel AM2/AM2+ – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Phenom

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe Wifi	ca. € 110,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 150,-	Nforce 780a SLI	0606/1.02G	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 6x SATA, 1x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 130,-	790FX/SB600	F3C/1.0	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus M3A32-MVP Deluxe Wifi	ca. € 150,-	790FX/SB600	0603/1.02G	2	x16 (4), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, RAM-Kühler	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,53
▶ Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 50,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9A2 Platinum	ca. € 110,-	790FX/SB600	1.1/1.0	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,73
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 50,-	Nforce 500 SLI	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
MSI K9A2 CF	ca. € 65,-	690G/SB600	0502/1.01G	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 50,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	3	x16 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2-800	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 360,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 90,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-3-15	550 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 65,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	590 MHz DDR, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,64
▶ G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 65,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	550 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,65
Chaintech Apogee GT	ca. € 80,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 50,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,3 Volt	3-3-3-5, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
Mushkin 996578	ca. € 45,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	570 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,68
MDT M2GB-800K	ca. € 30,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	450 MHz DDR, 1,9 Volt	5-4-4-12, 1T	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Corsair TWIN3X2048-1800C7DFIN G	ca. € 360,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	7-7-7-20	930 MHz DDR, 2,0 Volt	7-7-7-20	5-5-5-12	1,56
▶ OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 100,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	8-8-8-24	930 MHz DDR, 2,0 Volt	8-8-8-24	7-7-7-20	1,82

KURZTESTS:

FLASH VOYAGER MINI 4 GB



Der USB-Stecker des 4-GB-Sticks ist zum Schutz in das robuste und spritzwassergeschützte Gehäuse versenkbar. Dank seiner geringen Ausmaße blockiert der Speicherzwerg weder horizontal noch vertikal den Nachbarsteckplatz. Die Leseleistung ist mit 30,5 MB/s gut, die Schreibrate mit 12,2 MB/s ordentlich, aber nicht überragend.

Hersteller:
Corsair

Preis:
Ca. € 20,-

Website:
www.corsairmemory.com

WERTUNG: 1,95

MYFLASH FP2 4 GB



Trotz des 66x24x9 Millimeter großen Gehäuses versperrt der mit einem Fingerabdruck-Scanner gesichterten Myflash FP2 nicht den Nachbar-Slot. Die Erkennung des Fingerabdrucks funktioniert größtenteils problemlos. Die schlechten Leistungswerte von nur 15,9 MB/s im Lese- und 5,1 MB/s im Schreibmodus vereiteln eine bessere Note.

Hersteller:
A-Data

Preis:
Ca. € 30,-

Website:
www.oc-wear.de

WERTUNG: 2,30

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll (4:3) bis 22 Zoll (16:10)	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll, 16:10)	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m2	-	1,97
Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll, 16:10)	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	21 ms	Sehr gut	Sehr gut	76 bis 276 cd/m2	-	1,98
▶ LG L1953TR (19 Zoll, 4:3)	ca. € 155,-	D-Sub, DVI-D	21 ms	Sehr gut	Gut	109 bis 278 cd/m2	-	2,06
24 Zoll (16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Eizo HD2441W	ca. € 825,-	D-Sub, DVI-D, 2x HDMI	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	85 bis 425 cd/m2	Dyn. Helligkeit, USB	1,77
Benq FP241W	ca. € 515,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m2	USB-Hub	1,99
▶ Samsung Syncmaster 245B	ca. € 295,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m2	-	2,10

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 110,-	SATA 3	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	95,4/93,7 MB/s	2,91
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ	ca. € 40,-	SATA 3	320 GB	7.200	0,2 Sone/0,3 Sone	13,3 ms	16 MB	95,8/94,5 MB/s	2,98
▶ WD Caviar Black WD1001FALS	ca. € 150,-	SATA 3	1.000 GB	7.200	0,5 Sone/1,1 Sone	13,2 ms	32 MB	95,6/95,3 MB/s	3,03

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Creative Gigaworks S750	ca. € 370,-	7+1	210 Watt	Je 70 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 230,-	7+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 65,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 55,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 120,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 115,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,59
Raptor Gaming M3 Platinum	ca. € 65,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-155 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,63
▶ Logitech MX 518	ca. € 25,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,70

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Logitech G11	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,56
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



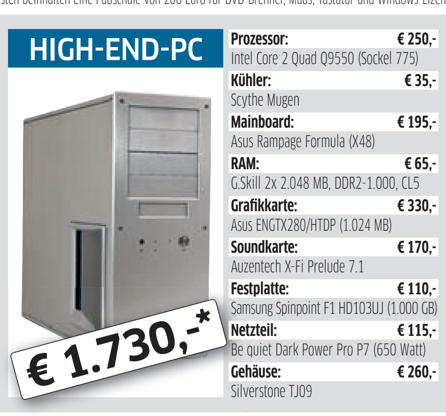
Prozessor: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Sockel AM2)	**€ 80,-**
Kühler: Boxed-Kühler	**€ 0,-**
Mainboard: MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	**€ 55,-**
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	**€ 25,-**
Grafikkarte: Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)	**€ 135,-**
Soundkarte: Onboard	**€ 0,-**
Festplatte: Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	**€ 40,-**
Netzteil: Tagan 2-Force II (400 Watt)	**€ 50,-**
Gehäuse: Sharkoon Rebel 9 Economy	**€ 30,-**

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775)	**€ 125,-**
Kühler: Scythe Kama Cross	**€ 25,-**
Mainboard: Asus P5Q Pro (P45)	**€ 100,-**
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	**€ 25,-**
Grafikkarte: MSI N260GTX-T2D896-OC (896 MB)	**€ 240,-**
Soundkarte: Creative Soundblaster X-Fi Xtreme Gamer	**€ 55,-**
Festplatte: Samsung Spinpoint F1 HD642JJ (640 GB)	**€ 60,-**
Netzteil: Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 W)	**€ 60,-**
Gehäuse: Lancool K7	**€ 65,-**

HIGH-END-PC



Prozessor: Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)	**€ 250,-**
Kühler: Scythe Mugen	**€ 35,-**
Mainboard: Asus Rampage Formula (X48)	**€ 195,-**
RAM: G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1.000, CL5	**€ 65,-**
Grafikkarte: Asus ENGTX280/HTDP (1.024 MB)	**€ 330,-**
Soundkarte: Auzentech X-Fi Prelude 7.1	**€ 170,-**
Festplatte: Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	**€ 110,-**
Netzteil: Be quiet Dark Power Pro P7 (650 Watt)	**€ 115,-**
Gehäuse: Silverstone TJ09	**€ 260,-**



INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE[1]

*Lieferzeit 3-4 Werktage bei Vorkasse ab Zahlungseingang, bei Finanzierungskauf ab dem Zeitpunkt der Kreditfreigabe. Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. [1]Garantie gilt nur für PC-Systeme. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen (zzgl. weitere 16 Tage aus Kulanz) gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: 0800-22 777 99

Händler-Anfragen erwünscht!



QUAD CROSSFIRE EDITION

Intel© Core™2 Quad Q9550 **Dual HD 4870 X2**

- » Intel© Core™2 Quad Q9550 @ bis zu 4x 3,40 GHz
- » 2x ATI Radeon HD 4870 X2, 2048 MB GDDR-5
- » 8 GB Corsair DDR2-800 RAM
- » 2 TB S-ATA II RAID, 2x 1000 GB Samsung HDD
- » BluRay-HD-DVD Kombolaufwerk inkl. DVD-Brenner
- » Gigabyte GA-X48-DS4 Mainboard, Intel X48 Chipsatz

Kostenloses Headset sichern:
Geben Sie bei Ihrer Bestellung einfach den Gutscheincode an, und Sie erhalten zu Ihrem PC-System ein Headset kostenlos dazu!

Gutscheincode: PCG11
(Max. 1 Gutschein / Bestellung)

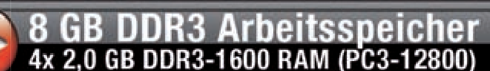
nur €2499,-

QUAD CROSSFIRE PRO EDITION

Intel© Core™2 Extreme QX9650 - Dual HD4870 X2







4 TB S-ATA II RAID
4x Samsung SpinPoint F1 1000GB 32MB

BluRay-Brenner
BluRay & DVD schreiben, HD-DVD lesen

Foxconn Black OPS
Intel X48 Chipsatz, DDR3, Crossfire Ready

* Laufzeit 54 Monate, anf. effekt. Jahreszins 15,66% bei RBS Bank

LIAN LI





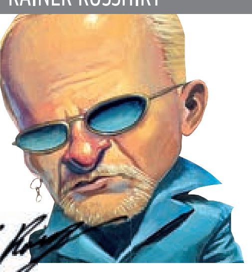
24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„In der letzten Ausgabe berichtete ich über **Guitar Hero** und seine erschreckenden Auswirkungen auf das tägliche Leben."

Man mag sich jetzt vielleicht fragen, wie es so weit kommen konnte, dass so viele Bereiche in unserem Leben vom „Hero-Prinzip" überschwemmt wurden. Manch einer argwöhnt vielleicht sogar eine Verschwörung, um den Verkauf dieses Spiels voranzutreiben. Aber Activision ist daran gänzlich unschuldig. Das Hero-Prinzip entstand lange, bevor Activision überhaupt gegründet wurde. Erfunden wurde es vom Fernsehen! Und zwar schon lange, ehe findige Werbefachleute die Ära des Privatfernsehens einläuteten. Meinen Recherchen nach begann alles mit Sielmann, Grzimek und Co. – und dem sogenannten „Wildlife Hero". In bundesdeutschen Wohnstuben konnte man sich rudimentär informieren, was in fernen Ländern da so durch die Gegend keucht und fleucht. Und zwar geschah dies stets aus einer respektvollen Entfernung heraus und der Moderator sprach fortwährend aus dem Off. Während sich ein Kameramann mühsam samt Kamera durch den Urwald schleppte, saßen Macher und Moderator bequem im klimatisierten Studio und schwätzten schlau vor sich hin, in der vergeblichen Hoffnung, dies könnte irgendwen interessieren. Tat es natürlich nicht – wir wollten nur die Viecher sehen! Wurde wirklich mal ein lebendiges Tier live präsentiert, dann handelte es sich um ein handverlesenes Exemplar, welches zusätzlich ein Drogenproblem hatte oder aus anderen Gründen so lethargisch war. Da das Prinzip beim Zuschauer seltsamerweise gut ankam, griffen es auch hurtig andere Gruppen auf. Ganz vorne dabei – wie immer – natürlich unsere Politiker. Mit großen Gesten wurden inhaltslose Phrasen gedroschen, die der normalsterbliche Zuschauer kaum verstand. Das musste so sein, weil es ihm ja sonst aufgefallen wäre, dass die Antwort nichts mit der Frage zu tun hatte. „Politician Hero" war geboren. Aus den sanften Anfängen wurde ein Trend, der uns alle erfasste. Inzwischen gibt es keinen Fernsehsender, der auf das Hero-Prinzip verzichten will. Intelligent guckende Herren (und vermehrt auch Damen) erklären in wichtig wirkenden Sendungen die Geheimnisse aus Wissenschaft und Technik. Um den Zuschauer nicht zu überfordern und dumm aussehen zu lassen, beschränkt man sich natürlich nur auf die rudimentärsten Sachen, die zudem noch stark vereinfacht dargestellt werden. Statt echter Inhalte greift man da dann doch lieber auf bunte Bilder zurück. Willkommen beim „Science Hero"! Und wer selbst zum Kochen zu doof ist, der bekommt seinen „Cook Hero", wenn selbst ernannte Starköche (die vor ihrer Sendung bestenfalls in einer Betriebskantine in Ruhpolding einen gewissen Bekanntheitsgrad hatten) aus Zutaten, die kein Mensch zu Hause hat, ein Essen zaubern, das sie damals nicht auf den Tisch zu bringen gewagt hätten. Und wer zumindest auf Veranstaltungen bei örtlichen Volksfesten bekannt war, darf sich heute ja schon „Promi" nennen. Dass ihn außerhalb vom Bierzelt kein Mensch erkennt, spielt hierbei keine Rolle und er wird mit Begeisterung „Promi Hero" spielen, wann immer sich eine Runde anbahnt und ein Zuschauer zu faul für Flucht ist. Wenn er dann auch noch sagen kann, welche Seite vom Mixer die ungefährliche ist, darf er sogar im „Promi Dinner" „Cook Hero" und „Promi Hero" zusammen spielen und man kann gar nicht mehr sagen, wovor einem mehr graust – vor dem Zeug auf oder vor dem Herd, wobei Ersteres zumindest noch den Vorteil hat, ruhig zu sein.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Latinum

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich habe soeben bemerkt, dass sich in der Ausgabe 09/08 ein Übersetzungsfehler des lateinischen Spieletitels „Ego Draconis" mit der deutschen Wiedergabe „Ich, von den Drachen stammend" befindet. Zwar ist es lediglich ein Numerusfehler, aber dennoch ein Fehler. Die Form „Draconis" ist die Genitivform im Singular von „draco, -onis (m.)" und somit wäre eine angemessene Übersetzung ins Deutsche „Ich, der vom Drachen abstammt". Allerdings ist es äußerst lobenswert, dass der Verfasser des Artikels an besagter Stelle den Genitivus qualitatis erkannt hat und auf diese Weise dem etwas sinnlos anmutenden Titel einen gewissen Sinn retten konnte. Auf jedweden Anspruch, den Fehler des Monats gefunden zu haben, verzichte ich selbstverständlich, da es sich um einen Fehler in einer – für heutige Begriffe – abstrakten Sprache handelt und es mir lediglich um den Erhalt dieser geht.

Mit freundlichen Grüßen:
M. Tullius Cicero

Werter Herr Cicero, vielen Dank für Ihre überaus aufschlussreichen Zeilen. Der betreffende Kollege wurde dahingehend belehrt und ist immer noch ganz geknickt über seinen Fehler, und gelobte schamesrot Besserung. Ist all das Elend auf der Welt nicht schrecklich?

(Anmerkung des Leitenden Redakteurs: Tatsächlich verfüge ich über ein Latinum. Mir war auch durchaus bewusst, dass draco in der konsonantischen Deklination im Genitiv Singular draconis heißt, allerdings erschien mir „vom Drachen stammend" weniger elegant und daher habe ich meine „Lizenz zur freien Übersetzung" aus der Schublade geholt. Die ist auch dafür verantwortlich, dass mein Latinum eben nur „gut" war. Obwohl ich darüber hinaus anfügen möchte, dass „Ego Dracorum" wirklich sehr unelegant klingt. Außerdem nutze ich die Gelegenheit, festzustellen, dass ich mit meiner Vermutung über den Einfluss des Untertitels aufs Gameplay Recht hatte. Ha!)

Persönlich möchte ich Ihnen ja keinesfalls zu nahetreten, aber ungeachtet Ihrer exzellenten Kenntnisse der lateinischen Spra-

ROSSIS RACHE AN **HERRN TÖPFERT**

Rossi: Sehr geehrter Herr Töpfert, mit Bedauern musste ich zur Kenntnis nehmen, dass Sie Ihr Abo unserer Zeitschrift kündigen wollen. Leider gibt es immer wieder Gründe, die gegen den Erhalt eines Abos sprechen, und mir sind da schon die unterschiedlichsten und ungewöhnlichsten Argumente zu Ohren gekommen. Das fängt bei einem veränderten Interessengebiet an, Aufgabe des Hobbys oder Verlagerung des finanziellen Schwerpunktes. Selbst von rachsüchtigen Ehefrauen und Umzügen in nicht postalisch erschlossene Gebiete der Welt habe ich schon vernommen. Aber Ihr Kündigungsgrund ist wirklich einmalig. Obwohl Sie mit der Zeitschrift durchaus zufrieden sind, ziehen Sie die Trennung dennoch vor, weil Sie laut eigener Aussage noch nie etwas bei uns gewonnen haben. Selbst bei der Massenverlosung, die ich im August in unserem Forum veranstaltete, gingen Sie leer aus. Bitte verstehen Sie mich jetzt nicht falsch, aber mir wäre neu, dass bei Abschluss des Abonnements auch etwas von garantierten Gewinnchancen zur Sprache kam. Dafür gibt es andere Firmen, aber die beliefern Sie ja nun wieder nicht mit unserer Zeitschrift. Neben zwölf Heften wurde ja noch eine zusätzliche Aboprämie ausgelobt, die finanziell gesehen auch nicht unerheblich ist. Zumindest hat unser Finanzvorstand deswegen graue Haare. Würden wir dann noch zusätzlich jedem Abonnenten regelmäßige Gewinne offerieren, würde der gute Mann nicht Haarfärbemittel kaufen, sondern einen Strick und ein paar Dübel. Ich hoffe, dass Sie unsere Zwickmühle verstehen können. Persönlich möchte ich Ihnen noch einen Rat mit auf dem Weg geben: Seien Sie stets argwöhnisch bei Firmen, die Ihnen Gewinne zusichern!

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

che scheinen Sie auf die deutsche nicht ganz so viel Wert zu legen und ich habe mir erlaubt, zwei Rechtschreibfehler auszubessern, denn Nicht-Lateiner schreiben unter anderem „Übersetzung“ stets noch mit einem kleinen, neckischen „u“ am Ende, welches Ihnen in Ihrem Eifer entfleucht sein dürfte. Willkommen bei einer Runde „Language Hero“!

Video

Hallo Rainer!
*Nachdem ich mit Begeisterung feststellen musste, dass deine Rumpelkammer erweitert wurde und es ein Video auf der DVD von dir gibt, habe ich gleich beides getestet. Endlich hat sich (*böse zu Burtchen schau*) der Herr Chefredakteur dazu durchgerungen, mehr von deinen Weisheiten abzudrucken. Dann habe ich unschuldiges Wesen die DVD in mein Laufwerk gesteckt und musste feststellen, dass dein Video einige Fragen aufwirft!*

1) *Bist du das wirklich? Ist das kein Roboter von Computec, der sich als RR ausgibt?*
2) *Muss man als Chefredakteur immer so viele Mädchen in seinem Büro haben?*
3) *Warum durften die Mädchen dein ganzes Gesicht sehen und wir Leser nicht?*
4) *Warum ist Burtchen immer so gemein zu dir?*
5) *Ist Petra auf Urlaub? Irgendwie schaut das Ganze nämlich so aus, als würde Burtchen im Moment an der Macht sein.*

Zur Sicherheit gleich noch meine Adresse, falls etwas von deinem Schreibtisch fallen sollte.

Liebe Grüße aus der Steiermark:
Armin Suppan

Der Herr Chefredakteur? Ja wie? Hab ich was verpasst? Als ich Petra das letzte Mal sah, was gar nicht lange her ist, wirkte sie eigentlich in keiner Weise maskulin und Burtchen war immer noch Leitender Redakteur.

1) Ja, ich bin das wirklich. Meines Wissens nach gibt es auch noch keine so breiten Roboter.
2) Man muss nicht, aber man kann schon.
3) Hier bitte das Wort „durften“ durch den Terminus „mussten“ ersetzen, damit der Satz einen Sinn ergibt.
4) Das kommt dir nur so vor. In Wirklichkeit haben wir sogar ein ausgesprochen gutes Verhältnis zueinander.
5) Sobald ich herausgefunden habe, was dieses Wort „Urlaub“ bedeutet, von dem alle reden, werde ich dir antworten.

Das, was von meinem Schreibtisch fällt, will nicht einmal die Putzfrau haben, aber die wird dafür bezahlt. Du solltest in der Wahl deiner Wünsche etwas vorsichtiger sein, sie könnten erfüllt werden! Aber auch unserer Putzfrau wäre es bestimmt lieber, wenn ich das alles zu dir schicke.

Lob

Mehr von der Rumpelkammer! Eine der besten Ideen überhaupt. Wirklich klasse, wie hast du das geschafft? Ach nee, eigentlich will ich das gar nicht wissen.

MfG Gordan

Vielen Dank für dein Lob. Aber eigentlich gab es da gar nichts zu schaffen. Kollege Burtchen rief mich an und teilte mir mit, dass er eine Seite mehr Rumpelkammer gut fände. Ich war da ausnahmsweise mit ihm einer Meinung. Das war es dann auch schon. Ich füll eben etwas mehr Platz, den mir Christian freischaufelt. Für beide Seiten ein vertretbarer Aufwand. Wir optimieren stets unsere differenzierten Kernkompetenzen, um den Paradigmenwechsel der verbindlichen Kundenzufriedenheit zu übertreffen.

> „Wir optimieren stets unsere Kernkompetenzen.“

Mehr Video

Lieber Rossi,
die letzte Ausgabe der PCG war für mich Anlass, dir auch mal ein paar Zeilen von mir zukommen zu lassen. Dort gab es ein gewisses Filmchen, welches mir – schon immer grübelnd, welche „Type“ sich wohl hinter deinen Zeilen verstecken mag – dein Antlitz zeigte. Ich stutzte, da sich mir ein Erscheinungsbild auftat, welches so überhaupt nicht in mein klischeehaftes Bild eines Wortakrobaten und Schreibstilfetischisten (mit gewissem Hang zur Klugscheißerei) passt. Vom vermeintlichen Schrumpfkopf am Rückspiegel des Autos (stammt der von einem nervenden Leser?) möchte ich ja gar nicht schreiben. Ich meine deine optische Erscheinung. Tätowierungen an Armen (und sonstwo?), cooler Gang, ein gewisser rundlicher Körperbau (wobei ich auch der Meinung

Rossis Rechenstunde
(Mit mir könnt ihr rechnen!)

Heute: **Erstaunliche Zahlen rund um die letzte Games Convention**

1) **115.000** qm betrug die Ausstellungsfläche der Leipziger Messe – sie ist damit genauso groß wie die Einzelhandelsfläche in der Bremer Innenstadt.

2) **3.800** Journalisten besuchten die GC und genauso viele Personen üben eine Fischereitätigkeit auf den Azoren aus.

3) **203.000** Personen haben die Games Convention insgesamt besucht und genauso viele Menschen sind Breitbandkunden bei Kabel BW.

4) **38.000** Besucher besuchten am ersten Tag die GC und die Aktion „Late Night Shopping“ im Designer Outlet Center in Parndorf (Ö).

5) **547** Firmen stellten ihre Spiele und Produkte in Leipzig vor und genau (!) 547 Firmen gibt es unter der Postleitzahl 32756.

Kausalitäten bedürfen noch weiterer Forschung.



bin, dass es Menschen mit dickem Bauch nicht gibt, sondern nur solche, die untergroß sind) und der Glaube, irgendwann mal gelesen zu haben, dass du Motorradfahrer bist, suggerierte mir sofort: Harley-Rocker. Das soll Rossi sein, der Rossi aus der PCG, der Rhetoriker, der unschuldige Leser mit seinen Worten knechtet? Das passt sowas von überhaupt nicht. Nee, kann nicht sein. Das doch etwas harmlose Outfit (zu wenig Leder und keine coole Sonnenbrille) und die sanfte Brummbärstimme (von der viele Gute-Nacht-Geschichten-Erzähler und Psychiater träumen) dämpften mein Entsetzen dann aber schnell. Der ist ja gar nicht so hart. In Wirklichkeit ist der ein ganz lieber und harmlos-sympathischer Kerl, dachte ich mir.

Im angestrengten Bemühen, korrekt zu schreiben, grüßt ein Jürgen

Da es seitens des Gesetzgebers nicht toleriert wird, echte Schrumpfköpfe herzustellen, bin ich da auf die Plastik verarbeitende Industrie angewiesen, die zum Glück in China ja die schönsten Blüten treibt und auch ausgefallene Wünsche erfüllen kann. Aber selbst unter diesen Umständen sind schwarze Schrumpfköpfe nicht einfach zu finden, falls dies wirklich jemanden interessieren sollte. Zu meinem Outfit möchte ich ergänzend hinzufügen, dass dieses Video an einem sonnigen Nachmittag im Juli gedreht wurde. Die Sonne lachte nur so vom Himmel und es herrschten gefühlte 38 Grad im Schatten. Und du denkst doch nicht im Ernst, ich würde bei hochsommerlichen Temperaturen im Leder-Outfit durch die Gänge rennen? Im Vergleich zu Kollegen, deren Namen ich hier schamhaft verschweige, war ich geradezu vorbildlich gekleidet! Allenthalben sprangen mir bare, haarige Männerbeine ins Blickfeld, oft und gern garniert von rudimentärem Schuhwerk und nackten Füßen. Ein Bild, bei dem Hieronymus Bosch noch Entsetzensschreie ausgestoßen hätte! Und da soll ich im SM-Dress auftreten, oder wie? Glaube mir, der Leder-Tanga war bei der Hitze schon schlimm genug! Zudem bewege ich mich jetzt wirklich nicht so schnell, dass bei meinen Rundgängen durch die Redaktion Schutzkleidung angebracht wäre. Die Frage nach meinen Tätowierungen wird mir dann doch etwas zu persönlich (ja, auch sonstwo!). Und die Sache mit der Stimme lassen wir jetzt besser auch ganz schnell unter den Tisch fallen, ehe die Ersten zu glauben anfangen, dass bei uns beiden nicht alles ganz platonisch zugehen könnte.

> „Selbst unter diesen Umständen sind schwarze Schrumpfköpfe nicht einfach zu finden.“

Frage

Hi,

wie kann ich mir mim internent einen runterholen den ich brauche? ich brauche crack dringend

polli miller

Wie Sie sich einen runterholen können (einen Crack natürlich, um allen Schmutzfinken, die an dieser Stelle kichern, vorzugreifen), kann ich Ihnen natürlich nicht hier beantworten. Bitte senden Sie mir dazu Ihren richtigen Namen samt Absender. Wenn ich mich recht erinnere, gibt es für Derartiges von einschlägigen Stellen eine Belohnung (finanzieller Art), die nun wiederum ich dringend bräuchte.

Kollegiales

Hallo Rainer,

vielen Dank für die herzlichen Worte, die du und deine offensichtlich mit Süßigkeiten bestochenen Epistel-Jünger für meine gegenwärtige Situation zuletzt gefunden haben. Leider sind dabei wieder einige Details untergegangen. So ist die Annahme, moderne Nudelhölzer müssten Nudelplastiken heißen, falsch. Zum einen, weil das Exemplar bei mir daheim nachweislich nicht aus verarbeitetem Erdöl stammt. Zum anderen, weil Plastik als Synonym für eine bildhauerische Schaffung und Nudel als Synonym … aber das gehört nicht hierher. Dennoch sei an dieser Stelle angefügt, dass Küchenutensilien verschiedener Beschaffenheit, Form und Zweckdienlichkeit Schmerzen nicht nur abhängig von den anvisierten Trefferzonen, sondern auch in Relation zu ihrer kinetischen Energie für schmerzliche Empfindungen sorgen. Oder kurz: Je swooosh, desto au. Fürderhin sehe ich mich gezwungen, erneut einige Angelegenheiten deiner jüngsten Brandbriefe in das richtige Licht – mithin: meins – zu rücken. So ist es völlig ausgeschlossen, dass wir dir je den Telefonzugang entziehen würden – schließlich brauchen die besorgten oder ratlosen Leser ja einen Adressaten für all ihre Sorgen und Nöte. Wir haben lediglich eine kleine Modifikation erdacht. So gibt es ab sofort ein sogenanntes Warm-up. Gewissermaßen wie die Vorband beim Rockkonzert, die frühzeitig für regen Andrang am Ausgang sorgt. Wir sind gerade dabei, eine Warteschleife der nervigsten Soundtracks zu basteln und in dieser die Leser verbal darauf einzustimmen, dass sie mit dir am besten laut und ohne große Zimperlichkeiten umgehen sollten. Als zusätzliche Herausforderung für dich konnten wir vom Pfadfinderverein Fürther Fieselschweif und Waldwiesenwichtel e.V. ein

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Vormonat: Unseren Stefan hat leider niemand richtig eingeordnet und der Preis kommt in den Jackpot.

Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Florian schläfert Großkatzen mit einer sehr ungewöhnlichen Methode ein.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



günstiges Alternativtelefon erstehen – Umweltschutz durch Dosen-Recycling und eine Erlösung für die örtliche Gemeinde in einem! Ich werde derweil die Gelegenheit nutzen, mir von unserer weiblichen Belegschaft Tipps für den blutergussfreien Nahkampf mit Küchenutensilien zu holen. Und wo wir gerade dabei sind: Was wäre denn mit einem kompletten Rainer-Rosshirt-Sonderheft? 150 Seiten handgetippte Leserbriefe. Ein großer Spaß – für mich beim Zuschauen.

Grüße, Burtchen

Hallo Christian, diesbezüglich bin ich immer gern zu Diensten, auch wenn ich dir da eine Illusion rauben muss. Im Gegensatz zu anderen müssen meine drei Jünger nicht bestochen werden. So viel nur am Rande. Über die Beschaffenheit der burtchenschen (liest sich falsch, ist erstaunlicherweise aber wirklich richtig geschrieben) Nudelhölzer kann ich natürlich keine Aussagen machen. Dies mag darin begründet sein, dass mich ja nie jemand zu sich nach Hause einlädt – zum Essen schon gleich gar nicht. Dies ist jetzt jedoch keineswegs als Fischen nach einer Einladung von dir gedacht. Ich komme aus einer einfachen Arbeitersiedlung und würde mich in einem Villenvorort auch ein wenig deplatziert fühlen. Deine Ausführungen bezüglich der kinetischen Energie und der Trefferzonen haben mich dann aber doch ein wenig erschreckt. Zweifellos ist die Masse eines Wurfgeschosses nicht die primäre, schmerzgebende Größe, sondern eher, mit welchem Geschick der Wurf ausgeführt wird. Jeder Shaolin wird mir da zustimmen. Dass deine Lebensgefährtin aber über so viel diesbezügliche Erfahrung und Übung verfügt, macht mir Angst und bekräftigt meine These, dass sich das Wort „Lebensgefährtin“ von „Lebensgefahr“ ableitet. Darum sähe ich mich schon aus Gründen der Selbsterhaltung gezwungen, eine eventuelle Einladung dankend, aber bestimmt abzulehnen. Die Sache mit dem Telefon müssen wir hier nicht weiter erörtern. Ich wäre ja schon zufrieden, wenn ich da nicht ständig mit der Peitsche knallen und stöhnen müsste. Zu deiner Idee mit dem Sonderheft möchte ich anmerken, dass meine drei (nicht bestochenen!) Fans die Druckkosten keineswegs decken könnten. Ansonsten bleibt mir nur noch anzumerken, dass deine Art von Humor meist etwas Erschreckendes an sich hat. Ich verbleibe mit durchaus freundlichen, kollegialen Grüßen, aber dem größtmöglich einzuhaltenden Abstand: RR

> „Deine Art von Humor hat etwas Erschreckendes an sich.“

Nachbestellung

Hi

ich möchte gerne wissen ob es möglich ist alle Ausgaben die je erschienen sind nachzubestellen

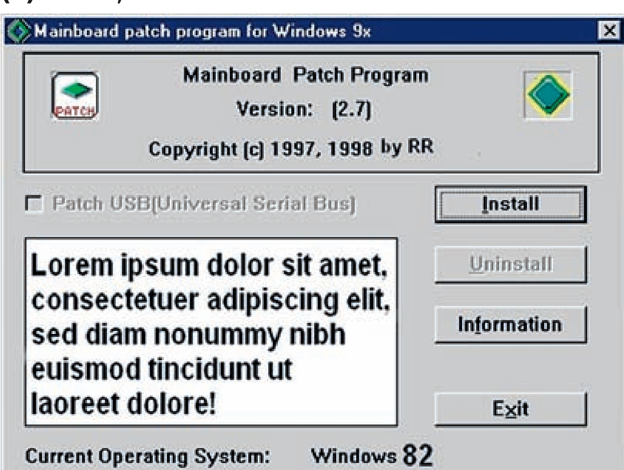
danke für die Antwort Jack Valentine

Hallo, und ich möchte gerne wissen, ob es möglich wäre, zumindest einen Teil der Satzzeichen, die je entwickelt wurden, zu verwenden. Nicht alle natürlich – ich wäre schon mit den gebräuchlichsten zufrieden, würden sie doch ungemein dazu beitragen, dass der Text besser lesbar wäre. Manchmal glaube ich wirklich, dass es Personen gibt, deren Provider die monatlichen Kosten nach Anzahl der Satzzeichen in den E-Mails berechnet. Vielleicht sind es ja auch religiöse Gründe oder eine weltweite Verschwörung, warum Satzzeichen verschwinden müssen. Angenommen, Ihre Anfrage bezieht sich auf die PC Games, können Sie natürlich ältere Ausgaben nachbestellen, wenn Sie uns diesen Wunsch per E-Mail kundtun. Allerdings nicht alle bisher erschienenen. Eine solch umfangreiche Lagerhaltung würde den Rahmen des Bezahlbaren sprengen. Wir sind doch hier nicht die Bibliothek von Alexandria.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(P) Patch, Der



Ursprünglich ein Begriff aus der Mythologie. Glaube an eine Kraft, die das Böse vertreiben konnte. An Patch-Tagen versammelten sich die Menschen vor ihren Bildschirmen und flehten um Beistand in Form von immer neuen Patches. Wenn genug Jungfrauen geopfert worden waren, hatten die Gläubigen einen Wunsch frei. Inzwischen wird dieser Begriff aber nur noch in der Unterhaltungsindustrie verwendet. Ein Patch dient dazu, alte, bekannte Fehler gegen neue, unbekannte, spannende einzutauschen. Somit garantieren Patches, dass der Kunde sich viel länger mit dem Produkt beschäftigt und es somit für höherwertig hält. Vereinzelt sollen aber auch schon Patches gesichtet worden sein, welche lediglich die Versionsnummer eines Programms erhöhten.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Brüllwürfel

Größe ist relativ

Der Trend geht ganz klar zu optisch hochwertigen PCs und kleine, handliche Modelle stehen dabei in der Gunst der Kunden ganz weit oben. Der „Space Cupe“ rühmt sich, der kleinste PC der Welt zu sein, und wenn man das Würfelchen so betrachtet, wagt man nicht zu zweifeln. Und schön ist er, vor allem die Version in edlem Schwarz. Ein echter Hingucker – und das in des Wortes doppeldeutigster Auslegung! Für einen „normalen“ Betrieb sollte das Kästchen natürlich noch an Maus, Tastatur, Monitor, externen Brenner, Netzwerk und vor allem ans örtliche Stromnetz angeschlossen werden. Fraglich ist, ob man dann das Würfelchen im Kabelsalat noch findet. Eine weitere Gefahr stellen Haushunde und Kinder dar. Man sollte also seinen „Space Cupe“ immer gut im Auge behalten, wenn man ihn nicht immer wieder mal zwischen Bauklötzen hervorkramen will.







http://www.pcpro.co.uk/blogs/2008/08/27/a-real-space-oddity-arrives-at-pc-pro

DAS GROSSE PC-GAMES-GEWINNSPIEL:

Mitmachen und gewinnen!

Die Preise stellt 24U Media zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.



Höllische Preise rund um Hellboy



Mit *Hellboy - Die Goldene Armee* wird der Kino-Herbst noch mal richtig heiß. Passend zum Film spendieren Toshiba, Casio und SYM verdammnisträchtige Preise.

Auf dem Toshiba 40XF355D können Sie beispielsweise zur Einstimmung den ersten Teil des Filmfeuerwerks in den eigenen vier Wänden genießen – mit einer Bildschirmdiagonale von über einem Meter samt Full-HD-Auflösung! Von den SYM-Rollerspezialisten gibt es zwei „Red Devil"-Feuerstühle mit jeweils 2,8 kW. Zwei hochwertige Casio-G-Shock-Uhren runden den Preissegen ab – da wäre sogar Hellboy neidisch. Und als Trostpreise spendiert Universal noch zusätzlich zehn Fanpakete samt einem kultigen Hörspiel von Lausch.

Filmstart: 16. Oktober



www.hellboy-film.de

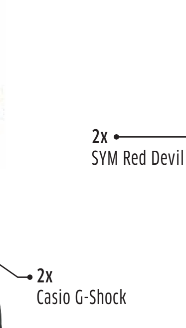


TOSHIBA Leading Innovation

1x Toshiba 40XF355D



10x Fan-Paket (Shirt, Cap, Hörspiel)



2x Casio G-Shock

G-SHOCK

SYM



2x SYM Red Devil

Wert: 5.400 EURO

SO MACHEN SIE MIT

Beantworten Sie unsere Preisfrage: Bei welchem Comic-Verlag sind die Hellboy-Geschichten ursprünglich erschienen?

a) **Dark Horse** b) **White Dog** c) **Black Flag** d) **Yellow Submarine**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele.

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 67 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihres Lösungsvorschlags. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	82098	(€ 0,49/SMS*)
Österreich	0900 700 800	(€ 0,50/SMS)
Schweiz	9292	(sfr 0,70/SMS)

Treue-Gewinnspiel

Community-Mitglieder von **pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil! Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren: **pcgames.de/gewinnspiele**

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 5. November 2008.



1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

Auch in schwarz erhältlich!









- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2410 mit 2x 2.0 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256 MB NVIDIA® Geforce™ 8400GO
- DVD-Brenner Laufwerk

13,3" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Intel HD Audio, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Bluetooth, Fingerprint Reader, E-Sata, Wireless LAN, 3in1 Cardreader, 6-Zellen Li-Ion Akku, drehbare 2.0 Megapixel Webcam, Gewicht: unter 2,3 kg

499.- € oder Finanzkauf 2) ab 9€/mtl.

Art-Nr. 4735

Inklusive Windows Vista® Home Premium 558.99







- AMD Athlon™ X2 Prozessor QL-60 mit 2 x 1.9GHz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB ATI Radeon® HD3200
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), HD Audio, SPDIF, HDMI, E-SATA, 3x USB, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

479.- € oder Finanzkauf 2) ab 9€/mtl.

Art-Nr. 4796

Inklusive Windows Vista® Home Basic 528.99

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5850 mit 2x 2.16 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 9300GS
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4 WXGA GLARE TYPE





Modernes Design mit gebürstetem Aluminium

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), HD Audio, SPDIF, 3x USB, 56k Modem, LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

689.- € oder Finanzkauf 2) ab 13€/mtl.

Art-Nr. 4753

Inklusive Windows Vista® Home Premium 748.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

NEUE ADRESSE!

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

Intel® Core™2 Duo E7200

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E7200 (2x 2.53 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® IPN73-BA
- Festplatte: 250GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9500GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

369.- € oder Finanzkauf 2) ab 7€/mtl.

Art-Nr. 4809

Inklusive Windows Vista® Home Premium 448.99

Intel® Core™2 Duo E8500



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E8500 (2x 3.16 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® IP35P
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

579.- € oder Finanzkauf 2) ab 11€/mtl.

Art-Nr. 4727

Inklusive Windows Vista® Home Premium 658.99

Intel® Core™2 Quad Q6700



- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6700 (4x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5K
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ HD4850
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

699.- € oder Finanzkauf 2) ab 13€/mtl.

Art-Nr. 4832

Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.99

AMD Phenom™ X4 9750



- Prozessor: AMD Phenom™ X4 9750 (4x 2.4 GHz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ABIT® A-S78H
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ HD4870
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Head USB

769.- € oder Finanzkauf 2) ab 14€/mtl.

Art-Nr. 4822

Inklusive Windows Vista® Home Premium 848.99

Intel® Core™2 Quad Q9400



- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 GHz Quadcore) 6MB shared L2-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

949.- € oder Finanzkauf 2) ab 18€/mtl.

Art-Nr. 4783

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1028.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

NEUE ADRESSE!

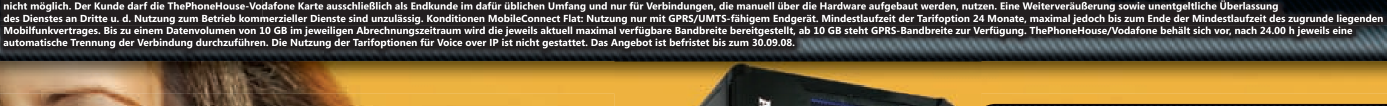
Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[4),5)] sparen Sie 350€[4),5)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

4) Gilt nur bei Abschluss eines ThePhoneHouse-Vodafone Mobilfunkvertrages mit Tarif „Aktion Surf Mobile S“ mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten und gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat.

5) Für den Tarif „Aktion Surf Mobile S“ in Verbindung mit der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat gelten folgende Konditionen: Grundpreis mtl. 39,95 €. Ein Tarif- oder Optionswechsel ist während der Mindestvertragslaufzeit nicht möglich. Der Kunde darf die ThePhoneHouse-Vodafone Karte ausschließlich als Endkunde im dafür üblichen Umfang und nur für Verbindungen, die manuell über die Hardware aufgebaut werden, nutzen. Eine Weiterveräußerung sowie unentgeltliche Überlassung des Dienstes an Dritte u. d. Nutzung zum Betrieb kommerzieller Dienste sind unzulässig. Konditionen MobileConnect Flat: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät. Mindestlaufzeit der Tarifoption 24 Monate, maximal jedoch bis zum Ende der Mindestlaufzeit des zugrunde liegenden Mobilfunkvertrages. Bis zu einem Datenvolumen von 10 GB im jeweiligen Abrechnungszeitraum wird die jeweils aktuell maximal verfügbare Bandbreite bereitgestellt, ab 10 GB steht GPRS-Bandbreite zur Verfügung. ThePhoneHouse/Vodafone behält sich vor, nach 24.00 h jeweils eine automatische Trennung der Verbindung durchzuführen. Die Nutzung der Tarifoptionen für Voice over IP ist nicht gestattet. Das Angebot ist befristet bis zum 30.09.08.





Intel® Core™ 2 Quad Q9400

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 GHz Quadcore) 6MB shared L2-Cache
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1099.- € oder Finanzkauf 2) ab 20€/mtl.

Art-Nr. 4758

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1218.99

Intel® Core™ 2 Quad Q9550

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9550 (4x 2.83 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB



1199.- € oder Finanzkauf 2) ab 22€/mtl.

Art-Nr. 4664

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1318.99

Intel® Core™ 2 Quad Q9650

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9650 (4x 3.0 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5K
- Festplatte: 2000GB SATA 16MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2048MB ATI Radeon® HD4870X2
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 (Crossfire), 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, 1xE-SATA, Front USB



1649.- € oder Finanzkauf 2) ab 31€/mtl.

Art-Nr. 4816

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1768.99

Intel® Core™ 2 Quad Q9650

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9650 (4x 3.0 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR3-RAM PC1333
- Mainboard: ASUS® Striker II NSE
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: 20xDL DVD+-R/RW-Brenner LS, 16x DVD-ROM
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Dual Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, 2x E-SATA, Front USB

2299.- € oder Finanzkauf 2) ab 43€/mtl.

Art-Nr. 4759

Inklusive Windows Vista® Ultimate 2418.99

Intel® Core™ 2 Extreme QX9770

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX9770 (4x 3.20 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR3-RAM PC1333
- Mainboard: ASUS® Striker II NSE
- Festplatte: 2000GB SATA 16MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: Blu-Ray Brenner, 16x DVD-ROM
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Dual Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, 2x E-SATA, Front USB

3399.- € oder Finanzkauf 2) ab 64€/mtl.

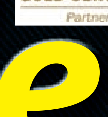
Art-Nr. 4760

Inklusive Windows Vista® Ultimate 3518.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:





Ab-16-DVD:

Seite 1:
Vollversion
Full Spectrum Warrior[1]
Client
Last Chaos
Demo
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen
Trailer
World of Warcraft: Wrath of the Lich King
Mods & Maps
Armed Assault
- Editing Guide – Deluxe Version
Drakensang
- DRAUM
- Magiedilettant
- Südaventurischer Streuner
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Burg Falkreath
- Daedra-Quest Level 10
Titan Quest: Immortal Throne
- Frozen World
Unreal Tournament 3
- GFG#2
Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Seite 2:
Demos
Aces of the Galaxy
Ironclads: American Civil War
Strong Bad's Cool Game
For Attractive People
Tank Universal
X Motor Racing
Videos
A Vampyre Story
Am Set von Alarmstufe Rot 3
Anno 1404
Brothers in Arms: Hell's Highway
Civilization 4: Colonization
Crysis Warhead
Far Cry 2
Games Convention: Die Nachbetrachtung
Games Convention: Die Nachbetrachtung
- Outtakes
Kurztests
- Imperium Romanum: Emperor Expansion
- Mount & Blade
- Politik-Simulator
- Romance of the Three Kingdoms XI
- Smash Online
Meisterwerke: Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
Mercenaries 2: World in Flames
Prince of Persia
Rossis Welt
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
Sacred 2: Fallen Angel
+ Die Grafik
+ Das Interface
+ Die Klassen
Spore
Street Fighter 4
The Witcher Enhanced Edition
Til Schweiger im Interview
Trailer
A Vampyre Story
The Book of Unwritten Tales
Warhammer Online: Age of Reckoning

Ab-18-DVD:

Seite 1:
Vollversion
Full Spectrum Warrior[1]
Client
Last Chaos
Demo
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen
Trailer
World of Warcraft: Wrath of the Lich King
Mods & Maps
Armed Assault
- Editing Guide – Deluxe Version
Drakensang
- DRAUM
- Magiedilettant
- Südaventurischer Streuner
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Burg Falkreath
- Daedra-Quest Level 10
Titan Quest: Immortal Throne
- Frozen World
Unreal Tournament 3
- GFG#2
Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Seite 2:
Demos
Aces of the Galaxy
Ironclads: American Civil War
Strong Bad's Cool Game
For Attractive People
Tank Universal
X Motor Racing
Videos
A Vampyre Story
Am Set von Alarmstufe Rot 3
Anno 1404
Brothers in Arms: Hell's Highway
Civilization 4: Colonization
Crysis Warhead
Crysis Wars
Far Cry 2
Games Convention: Die Nachbetrachtung
Games Convention: Die Nachbetrachtung
- Outtakes
Kurztests
- Imperium Romanum: Emperor Expansion
- Mount & Blade
- Politik-Simulator
- Romance of the Three Kingdoms XI
- Smash Online
Meisterwerke: Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
Mercenaries 2: World in Flames
Prince of Persia
Rossis Welt
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
Sacred 2: Fallen Angel
+ Die Grafik
+ Das Interface
+ Die Klassen
Spore
Street Fighter 4
The Witcher Enhanced Edition
Til Schweiger im Interview
Trailer
A Vampyre Story
The Book of Unwritten Tales
Warhammer Online: Age of Reckoning

[1] Seriennummern befinden sich auf der Rückseite der DVD-Hülle/Im Netzwerk benötigt jeder Rechner eine unterschiedliche Seriennummer

Vollversion: Full Spectrum Warrior

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 256 MB RAM
- 64 MB VGA
- 2,6 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 2000/XP

Top-Demo: Die Siedler: Aufbruch der Kulturen

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 1 GB RAM
- 128 MB VGA
- 1,5 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP

Video-Special: Sacred 2

In unserem umfangreichen Video-Special zu **Sacred 2: Fallen Angel** erfahren Sie alles, was Sie über Ascarons Top-Titel wissen müssen.

PC Games
Wissen, was gespielt wird
PC Games 11/08
Vollversion: Full Spectrum Warrior
DVD
COMPUTEC MEDIA

PC Games
Wissen, was gespielt wird

DVD
VOLLVERSION
FULL SPECTRUM WARRIOR
Taktik-Shooter der Battlefront-Macher
+ 90 Minuten Video: Anno 1404, Spore, Brothers in Arms 3

EXKLUSIV
LEFT 4 DEAD
PC-Games-Leser spielten den Mehrspieler-Kracher der Half-Life-Erfinder

Action-Tests
Brothers in Arms 3
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky
Mercenaries 2

EXKLUSIV
EMPIRE: TOTAL WAR
Privataudienz bei den Schöpfern von Rome und Medieval: Physiksystem, Mega-Schlachten und Politikmodus erklärt

EXKLUSIV
SACRED 2
8 SEITEN + VIDEO-SPECIAL
So gut sind Grafik, Steuerung, Design und Atmosphäre
Im Lesertest: Die neue Referenz für Action-Rollenspieler?

CRYSIS WARHEAD
5 SEITEN TEST + VIDEO

16
usk

11/08 | € 5,30
4 191278 205306 11
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

PC-VERSION ERSTMALS GESPIELT!
GTA 4
Warum es auf dem PC noch besser wird!

4 SEITEN TEST
Civ 4: Colonization
Das beste Runden-Strategiespiel?



ACTION HANDY GAMES
PRO Tennis 38467
Werde zum Profi auf dem Rasen, lasse alle Deine Gegner hinter Dir.
Heidis Beer Garden 38529
Biernotstand auf dem Oktoberfest! Heidi muss alle mit Bier versorgen und darf dabei nichts verschütten.
Crash Arena 3D 38719
Das Auto ein Fortbewegungsmittel? Quatsch! Schrotte Deine Gegner!
Karate Masters 38453
Werde Karate Meister. Besiege die Gegner im Reich der Kämpfer.
Soccer Manager 38506
Echt toller Fussballmanager für jeden Fußballfan!
Rockstar Hero 38671
Du willst ein Mega-Rockstar sein? Spiele die Griffe der Stars nach!
Rally Challenge 38617
Denke, fühle und fahre wie ein Rally-Fahrer mit Deinem Subaru!
Partners - Der Test 38463
Der ultimative Partnertest! Nur 2 Geburtsdaten und schon gehts los!
Busy Fish 38427
Tolles Kult Aracade Game fürs Handy. Macht absolut SÜCHTIG!
Chicago Wars 2 38518
Auge um Auge... bei der Mafia gehts um Ruhm und Ehre. Nimm Rache....
Checkers Fever 38430
Coole Version des Spiels Mühle. Du spielst gegen Dein Handy.
Sex Trip 38665
Der „Sex Trip" bietet jede Menge Spass. Blondinen und Brünette, süsse Girls..



BESTELLEN EINFACH GEMACHT!
PGS + BESTELLNUMMER PER SMS AN: 87555**
+ DAS ERSTE PRODUKT KOSTENLOS
+ 40% SPAREN
IN UNSEREM SPARABO BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG
1 SMS an 87555
2 PRODUKT DOWNLOAD
3 SPASS
WWW.HANDYSPIEL.DE
HOT AND SEXY VIDEOS
32060
32265
32071
32274
32048
32054
32266
32051
32249
32272
32060
32278
32268
32042
32064
32269
32062
32073
32281
32040
TOP SELLER
32270
32277
32257
32211

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

PC Games 11/08 **Vollversion: Full Spectrum Warrior**



PC Games 11/08 Vollversion: Full Spectrum Warrior



PC Games 11/08

Vollversionen:
- Full Spectrum Warrior(1)

Top-Demo:
- Die Siedler: Aufbruch der Kulturen

Client:
- Last Chaos

Top-Mod:
- Titan Quest: Immortal Throne - Frozen World

Top-Videos:
- Crysis Warhead
- Games Convention: Die Nachbetrachtung
- Meisterwerke: Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
- Special: Sacred 2: Fallen Angel

und vieles mehr!

(1) Seriennummern befinden sich auf der Rückseite der DVD-Hülle/ Im Netzwerk benötigt jeder Rechner eine unterschiedliche Seriennummer

UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 11/08

☐ PC Games DVD

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich



Vor 10 Jahren

Oktober 1998

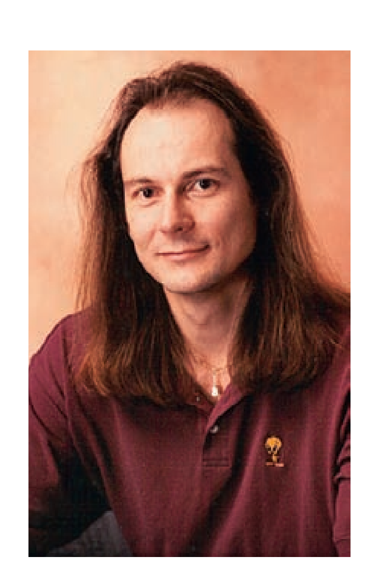
TEST DES MONATS
Grand Prix Legends



Mit Grand Prix Legends und Racing Simulation 2 standen in der Ausgabe 11/98 gleich zwei hochkarätige Rennsimulationen auf dem Prüfstand. Die geschätzten 20 Millionen Mark für die Formel-1-Lizenz wollten aber weder Papyrus noch die kleine französische Softwareschmiede Ubisoft ausgeben. Während die Franzosen sämtliche lizenzrelevanten Inhalte wie die Namen der Fahrer aus ihrem Race Simulation 2 strichen, verfolgte Papyrus für Grand Prix Legends eine andere Strategie: Man verlegte die Szenerie einfach in das Jahr 1967 und war damit nicht an die Rechte der FIA oder FOCA gebunden. Dafür bedurfte es allerdings der verschiedensten Lizenzen der Rennställe aus dem Jahre 1967. Deren Beschaffung war zwar billiger als die offiziellen Lizenzen der FIA, kosteten die Amerikaner aber Nerven und viel, viel Zeit.

Doch der Aufwand lohnte sich: Mit liebevoller Detailversessenheit und einer bis dahin unübertroffenen Fahrphysik gelang den Schaffern der IndyCar-Serie mit Grand Prix Legends der Sprung an die Spitze des Genres. Auch die Geräuschkulisse trug zum Erfolg bei: Nicht nur Enthusiasten standen oft minutenlang in der Boxengasse und lauschten andächtig dem sonoren Blubbern eines Ferrari-12-Zylinders. Besonders spektakulär war die Replay-Funktion: Der Spieler konnte nach Rennende die besten Szenen zusammenschneiden und per E-Mail versenden. Toll! ❑

WAS WURDE EIGENTLICH AUS
Guido Henkel?



Besonders Rollenspielern ist der Name Guido Henkel noch ein Begriff. Damit haben sie Wikipedia einiges voraus, denn dort tritt er höchstens als Randerscheinung auf. Der Name Guido Henkel ist untrennbar mit der Das Schwarze Auge-Trilogie verknüpft. 1989 gründete der Schwabe mit seinen ehemaligen Schulfreunden Hans-Jürgen Brändle und Jochen Hamma die Softwareschmiede Attic Entertainment. Nach ständigen Reibereien mit einigen Publishern beschlossen die drei, ihre Spiele in Zukunft in Eigenregie zu veröffentlichen. Als man ihnen die Rechte am deutschen Erfolgsrollenspiel Das Schwarze Auge anbot, griffen sie kurz entschlossen zu und bereuten es Jahre später: Denn trotz hunderttausender verkaufter Exemplare und einiger Achtungserfolge im Ausland trat das Unternehmen aufgrund der hohen Lizenzabgaben finanziell weiter auf der Stelle. Schließlich trennte sich Guido Henkel nach der Entwicklung der drei Teile der Nordland-Saga im Streit von Attic und versuchte sein Glück in Kalifornien. Dort wirkte er für Black Isle als Producer maßgeblich an dem AD&D-Rollenspiel Planescape: Torment mit, bis er sich auch dort mit den Verantwortlichen zerstritt. Heute hat Henkel eine Firma namens G3 Studios in Südkalifornien und entwickelt Spiele für Handhelds und Mobiltelefone. ❑

ECTS UND CEBIT HOME 1998
Messefieber in Europa

Wie jedes Jahr lockte auch 1998 die ECTS in London tausende Fachbesucher der Computer- und Videospielindustrie in die Messehallen. Und wie jedes Jahr gab es auch dieses Mal fast nur Spiele zu bestaunen, die bereits Monate zuvor auf der E3 in Atlanta über die Monitore flimmerten. Zu den wenigen Neuankündigungen gehörten Shadow Company, Star Trek: New Worlds und Galleon, welches der Tomb Raider-Macher Toby Gard entwickelte. Über verworrene Wege wurde das Action-Adventure jedoch erst sechs Jahre später exklusiv auf der Xbox veröffentlicht. Ubisofts Shadow Company, ein in 3D gehaltenes Taktikspiel nach Commandos-Art, kam ein Jahr nach der Messe auf den Markt. Fast zeitgleich zur ECTS in London fand in Hannover zum letzten Mal die CeBIT Home statt, auf der auch die PC Games vertreten war. Mit den Besucherzahlen sank stetig das Interesse der Aussteller an der deutschen Computer- und Multimediamesse für Heimanwender. Als für die in Leipzig geplante Ausstellung im Jahr 2000 namhafte Vertreter der Spielebranche wie Activision, Electronic Arts, Nintendo, Topware Interactive, THQ (LucasArts), Ubisoft und Take 2 Interactive absagten, wurde die Veranstaltung endgültig eingestellt. ❑

HARDWARE-TRENDS
Force Feedback

Im Herbst 1998 wurde der Hardwaremarkt mit Force-Feedback-Lenkrädern geradezu überflutet. Direct X 5 leistete fleißig Schützenhilfe: Die Schnittstelle machte die Eingabegeräte zu jedem Spiel mit Ruckelunterstützung kompatibel. Der Spaß war aber auch nicht ganz günstig: Microsofts Side Winder Force Feedback Wheel kostete beispielsweise unglaubliche 370 DM.

DIE TOP-5-TESTS

1. Grand Prix Legends | Papyrus
Grandiose Atmosphäre trifft auf Fahrphysik – ein Fest für die Sinne

2. Racing Simulaton 2 | Ubisoft
Trotz Karriere-Modus und Original-Strecken am Genre-Thron vorbei

3. Need for Speed 3 | Electronic Arts
Bis dato einzigartiger Verfolgermodus

4. Anstoß 2 Gold | Ascaron
Großartiger Fußballmanager mit vielen Funktionen und riesigen Menüs

5. Total Air War | Infogrames
Flugsimulation mit planbaren Einsätzen in einem virtuellen Krisengebiet

SIEDLER 3
Beta-Tester

Aus über 15.000 Bewerbern wählte Blue Byte 1.500 Glückliche aus, um den Mehrspielerpart des neuesten Teils der beliebten Aufbaustrategiespiel-Serie Die Siedler mit möglichst unterschiedlichen Systemkonfigurationen zu testen. Ziel der groß angelegten Aktion war der Test der Verbindungsstabilität und der Spielgeschwindigkeit unter Realbedingungen. PC Games begleitete die Arbeiten mit einem Tagebuch. Noch heute gilt der Online-Modus von Die Siedler 3 als der beste der gesamten Reihe.



Baldur's Gate 2

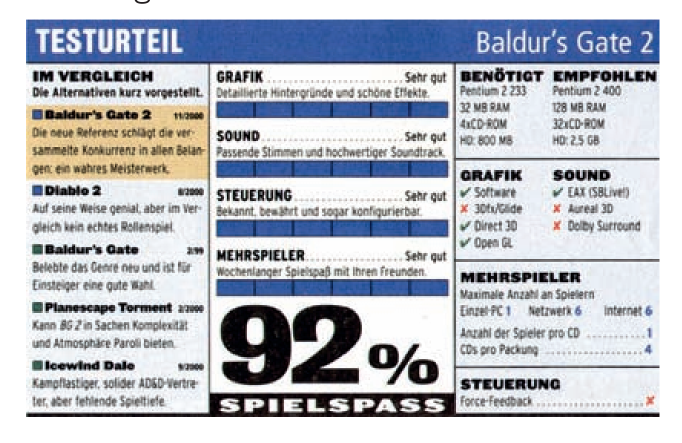
Wer mit Ungeheuern kämpft, mag zusehn, dass er nicht dabei zum Ungeheuer wird."
Inspiriert von diesem Nietzsche-Zitat zog Bioware los, einem toten Genre neues Leben einzuhauchen. Der Schmiede gelang es im Alleingang, den klassischen Rollenspielen eine Renaissance zu bescheren. Pausierbare Kämpfe, tiefgreifende Charakterentwicklung und eine fantastische Geschichte waren das Erfolgsrezept. Mit Teil 2 der Saga schufen die Entwickler sich endgültig ein Denkmal – Genreanhänger bezichnen es oft noch heute als das Epos schlechthin.

Sie erwachen als Opfer magischer Experimente in einem finsteren Kerker. Mit der Hilfe einiger alter Bekannter, die ebenfalls gefangen genommen wurden, gilt es, sich den Weg nach draußen freizukämpfen. An der frischen Luft wartet aber bereits die nächste Überraschung. Der finstere Magier Irenicus verschleppt Ihre Schwester Imoen, um ihre Seele zu stehlen. Die Dame befreien, dem Zauberer das Handwerk legen, so weit der ursprüngliche Plan. Leider läuft so einiges schief und Sie müssen Irenicus jagen, bis hinab ins Unterreich zu den Städten der Drow (Dunkelelfen). Sogar in die Abgründe der Hölle folgen Sie dem Fiesling, um Ihre Seele und die Ihrer Schwester zurückzuerlangen.

Hier greift das eingangs erwähnte Zitat. Denn Sie allein bestimmen den Verlauf Ihres Abenteuers. Heldenhaft für das Gute aufopfern oder sich als machthungriger Dämon durch die Vergessenen Reiche metzeln – die Entscheidung liegt bei Ihnen. Dabei wissen Sie oft nicht, welcher Pfad der richtige ist, oder müssen das geringere Übel wählen.

PC GAMES 11/2000 ÜBER BALDUR'S GATE 2

Das sagten wir damals ...


TESTURTEIL — Baldur's Gate 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.
Baldur's Gate 2 — 11/2000
Die neue Referenz schlägt die versammelte Konkurrenz in allen Belangen: ein wahres Meisterwerk.
Diablo 2 — 8/2000
Auf seine Weise genial, aber im Vergleich kein echtes Rollenspiel.
Baldur's Gate — 2/99
Belebte das Genre neu und ist für Einsteiger eine gute Wahl.
Planescape Torment — 2/2000
Kann *BG 2* in Sachen Komplexität und Atmosphäre Paroli bieten.
Icewind Dale — 9/2000
Kampflastiger, solider AD&D-Vertreter, aber fehlende Spieltiefe.

GRAFIK ... Sehr gut
Detaillierte Hintergründe und schöne Effekte.
SOUND ... Sehr gut
Passende Stimmen und hochwertiger Soundtrack.
STEUERUNG ... Sehr gut
Bekannt, bewährt und sogar konfigurierbar.
MEHRSPIELER ... Sehr gut
Wochenlanger Spielspaß mit Ihren Freunden.

92%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 2 233	Pentium 2 400
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 800 MB	HD: 2,5 GB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 6 Internet 6
Anzahl der Spieler pro CD ... 1
CDs pro Packung ... 4

STEUERUNG
Force-Feedback ... ✘

... wo bleibt Teil 3?

Baldur's Gate 2 gilt als eines der besten Rollenspiele aller Zeiten. Warum bekam es nie einen würdigen Nachfolger?

Baldur's Gate 3 war tatsächlich bereits angekündigt, entwickelt von den legendären Black Isles Studios (Planescape Torment, Icewind Dale). Der Titel trug den Beinamen The Black Hound und drehte sich um das Leitmotiv „Schuld kann man nicht töten". Die 3D-Engine war programmiert und Teil 3 stand angeblich kurz vor der Fertigstellung, als Interplay Konkurs anmelden und seine Rollenspieldivision schließen musste. Seit April 2004 geistern zwar immer wieder Gerüchte durch die Szene, dass erneut an einem Nachfolger gearbeitet werde, Handfestes fehlt aber bisher. The Black Hound wird dagegen vom Ex-Black Isles-Lead-Designer J.E. Sawyer als NwN 2-Mod entwickelt.

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

„Ich denke oft daran zurück ..."

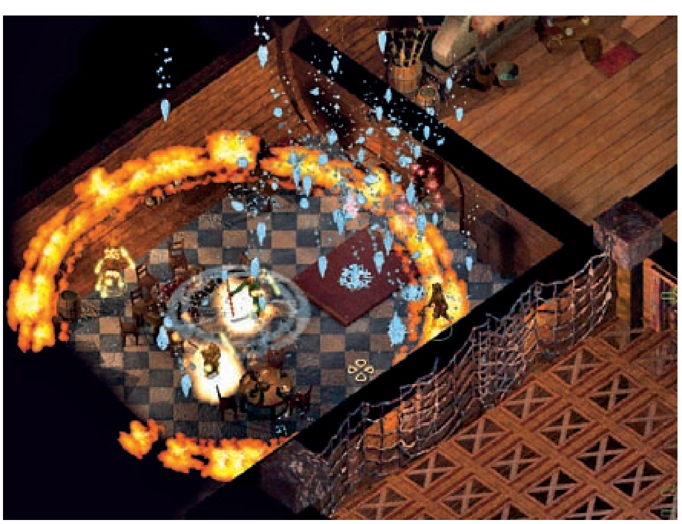
PC Games: Wie war der Test damals für dich, das Spiel ist ja recht umfangreich?
Florian Stangl: „Tagsüber wird gearbeitet, nachts getestet – so lief das. Da die Story so faszinierend war, wollten wir alle nur möglichst weit spielen, anstatt möglichst viel auszuprobieren. Darum haben gleich mehrere Redakteure getestet."
PC Games: Denkst du noch gerne an BG 2 zurück oder spielst du es sogar noch?
Florian Stangl: „Gespielt wird es nicht mehr, dazu fehlt die Zeit. BG 2 war ja ein echtes Mammut, was Spielzeit und Komplexität angeht. Aber natürlich denke ich oft daran zurück – immer dann, wenn ich andere Fantasy-Rollenspiele sehe und diese mit Biowares Meisterwerk vergleiche."
PC Games: Ein besonderes Merkmal waren die unheimlich lebendigen Charaktere – ist dir einer der Protagonisten besonders in Erinnerung geblieben?
Florian Stangl: „Wenig überraschend, aber es ist natürlich Minsc mit Boo, die mir am besten gefallen haben. Das ungleiche Duo passt perfekt ins Spiel und ist gleichzeitig so außergewöhnlich anders. Diese Art von Humor hat mir auch schon in Planescape Torment gut gefallen."
PC Games: Wünschst du dir noch einen echten Nachfolger oder sollte Thron des Bhaal der Abschluss der Saga bleiben?
Florian Stangl: „Hach, es wäre schon schön, wenn es weiterginge. Teil 2 hatte ja schöne Rückbezüge auf Teil 1 und so könnte auch ein Nachfolger die Handlungsfäden der Vorgänger aufnehmen und weiterspinnen ... Ein neuer BG-Teil dürfte auch gerne wieder 2D sein, 3D-Grafik ist nicht nötig."

VON MENSCHEN UND HAMSTERN

Evil, meet my Sword. Sword, meet Evil.

Baldur's Gate 2 versteht es wie kaum ein anderes Spiel, eine enge Verbindung zwischen dem Protagonisten und seinen Mitstreitern aufzubauen. Die Charaktere wirken lebendiger als mancher Mensch und wachsen dem Spieler richtig ans Herz. Verantwortlich dafür sind nicht nur starke Persönlichkeiten, sondern auch die rege Interaktion. Erstmals konnte der Spieler eine Liebesbeziehung zu einer Gefährtin eingehen. Außerdem diskutieren, necken und streiten sich die Figuren untereinander und bewerten die Taten des Helden nach ihrem Ermessen.

Der beliebteste Recke ist aber mit Sicherheit Minsc. Der liebenswerte Hüne trägt das Herz am rechten Fleck, wütet jedoch im Kampf als gnadenloser Berserker. Seit er auf einer seiner Reisen einen Schlag zu viel auf den Kopf bekommen hat, ist er vernarrt in sein Haustier Boo. Der ist ein Miniatur-Riesenhamster – behauptet zumindest sein Besitzer. Minscs witzige Schlachtrufe und urkomische Dialoge bieten eine willkommene Erleichterung von der düsteren Geschichte, ebenso wie sein Zwist mit dem Gnomendieb Jan Jansen, der mehrmals versucht, Boo zu stehlen. Durch den Tod Dynaheirs, die zu beschützen er schwor, wird Minsc aber auch zur tragischen Figur.


FEUER UND EIS | Bei den dank OpenGL damals wirklich cool aussehenden Flächenzaubern sollten Sie darauf achten, dass sich die eigenen Leute nicht im Wirkungskreis befinden.

Im nächsten Heft

❑ Test

Far Cry 2



Riesig wie **S.T.A.L.K.E.R.**, schön wie **Crysis**: Gelingt Ubisoft Montreal der Spagat? Was taugen Leveldesign, Missionen und Grafik – und wie sieht die deutsche Fassung aus?

❑ Test

Call of Duty: World at War | Zurück im Zweiten Weltkrieg: Die Non-Stop-Action im Test.



❑ Test

Alarmstufe Rot 3 | Wir testen, wie viel Spielspaß unter der bunten Haube steckt.

❑ Test

King's Bounty | Das El Dorado für alle **Heroes of Might and Magic**-Spieler?



❑ Tuning

Crysis: Warhead, Far Cry 2 & Co. | So laufen die Hits am besten auf Ihrem Rechner!



PC Games 12/08 erscheint am 29. Oktober!

Vorab-Infos ab 27. Oktober auf www.pcgames.de



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)	Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Chef vom Dienst	Stefan Weiß (sw)
Leitender Redakteur	Christian Burtchen (bur)
Sonderprojekte	Wolfgang Fischer
Redaktion (Print)	Robert Horn (rh), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktion (Videos)	Felix Helm, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Manuel Grundmann (mg), Michael Meyer, Stefanie Rubner, Michael Schnelle, Paul Schneider
Redaktionsassistenz	Kristina Haake
Trainees	Kai-Uwe Meier (kum), Evelyn Miksch (em), Tobias Schmitz (ts), Christoph Peter Schuster (cps), Alexander Wenzel (aw)
Redaktion Hardware	Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Textchefs	Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Herbert Aichinger, Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer, Cornelia Lutz
Mods und Maps	Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout	Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Hansgeorg Hafner
Audio and Video Production	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung	Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de

Leitender Redakteur	Christian Burtchen (bur)
Redaktion	Sebastian Thöing (st), Thomas Wilke (twi)
Freier Mitarbeiter	Frank Moers
Projektleitung & Konzeption	Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler
Programmierung	Marc Polatschek, Rene Giering, Tobias Hartlehnert, Alex Holtmann, Aykut Arik
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung	Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung	
Rene Behme	Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Brigitta Asmus	Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne	Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann	Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Peter Elstner	Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser	Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen	Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Anzeigendisposition	Judith Linder; judith.linder@computec.de
Anzeigenberatung Online	InteractiveMedia CCSP GmbH T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt Tel. +49 (6151) / 5002-100 Fax +49 (6151) / 5002-101 Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008.
AWA ACTA	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: GAMES AKTUELL, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAY 3, N-ZONE, X3, Wii-PLAYER, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO










85	88	90	9,0	88	85
Gamers Plus	Games Master	PC Jeux	games™	PC Zone	GamingXP
Ausgabe 00/2008	Ausgabe 10/2008	Ausgabe 10/2008	Ausgabe 10/2008	Ausgabe 10/2008	September 2008

Die Geschichte von S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky spielt ein Jahr vor den Ereignissen des 2007 erschienenen S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl.

Eine Gruppe von so genannten Stalkern dringt 2010 zum ersten Mal in das Zentrum der verstrahlten Zone, das Atomkraftwerk von Tschernobyl, vor und verursacht eine Katastrophe unvorstellbaren Ausmaßes: Ein gewaltiger Ausbruch von anomaler Energie verändert die gesamte Zone – für immer. Von nun an gibt es keine sicheren Orte mehr und das gesamte Gebiet versinkt im puren Chaos.



- Einzigartiger Mix aus actionreichem First-Person-Shooter und komplexem Rollenspiel
- Zahlreiche neue Levels verfügbar, darunter Limansk, Red Forrest, Pripyats Untergrund und viele mehr. Viele neue Nebenmissionen mit motivierenden Belohnungen.
- Viele neue Ingame-Features wie z.B. schnelles Reisen oder das Reparieren von Rüstungen und Waffen
- Stark verbesserte künstliche Intelligenz der computergesteuerten Spielfiguren
- Vollständige DirectX10-Unterstützung für die aktuellsten Grafikeffekte (God Rays, Soft Water, Volumetric Fire, Dynamic Volumetric Smoke, etc.)

PROLOGUE

S.T.A.L.K.E.R. clear sky

JETZT IM HANDEL

Ebenfalls erhältlich: S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky als streng limitierte Collector's Edition



